サードパーティ **37社の完全情報**

ファミリーコンピュータ Magazine
7月20日号特別付録

スーパーファミコン Magazine



決定!

11月21日発売
2万5000円

サードパーティ編

●イマジニア
ポピュラス
●コナミ
グラディウスIII
●カプコン
超魔界村
ファイナルファイト
●アイレム
R・TYPE II
ポッパーズ/ボンバザル/ガデュリン
ダンジョンマスター/イースIIIほか

スーパーファミコン本体編

決定! これがスーパーファミコンだ!
SFC機能大紹介

ハードもソフトも徹底解剖!

スーパーファミコン情報満載



スーパーファミコン

本体　11月21日㈬発売予定
2万5000円(税込)

同時発売ソフト（価格は7～8000円の予定）

スーパーマリオブラザーズ4（アクション）
F-ZERO（レースゲーム）
フライトクラブ（3Dフライトシミュレータ）

月産生産台数　30万台

以降『新・ゼルダの伝説』『シムシティ』など任天堂から新作ソフトを月１作発売の予定。

また、サードパーティは6月27日現在33社。サードパーティからは『ポピュラス』『グラディウスⅢ(移植版)』『超魔界村』など数多くのソフトが予定されている。サードパーティのソフトの発売は年末ぐらいからだろうと予想される。

スーパーファミコン Magazine

取材協力メーカー

アイレム
アスキー
アスミック
イマジニア
SNK
エニックス
エポック社
カプコン
カルチャーブレーン
光栄
コトブキシステム
コナミ
サン電子
CBSソニーグループ
ジャレコ
スクウエア
セタ
ソフエル
タイトー
チュンソフト
T&Eソフト
データイースト
テクノスジャパン
テクモ
東宝
トンキンハウス
ナツメ
任天堂
HAL研究所
ハドソン
バンダイ
バンプレスト
BPS
ビクター音楽産業
ビック東海
ホット・ビイ
ポニーキャニオン
メディアジェニックジャパン

ファミリーコンピュータ Magazine
7月20日号特別付録

平成２年７月20日発行（隔週金曜日発行）
第６巻第14号（通巻107号）

サードパーティ 37社の完全情報

ファミリーコンピュータMagazine 7月20日号特別付録

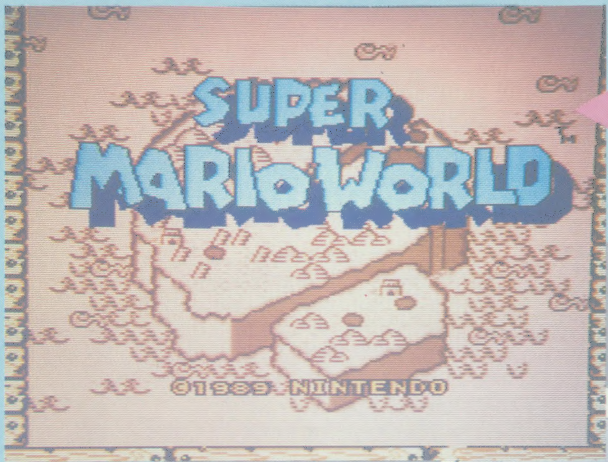


ファミリーコンピュータ Magazine 7月20日号 特別付録

スーパーファミコン Magazine

CONTENTS
もくじ

待ちに待ったスーパーファミコンが発表された。まずはじめは、その決定されたデザイン、スイッチの配置など、外見部の仕様を徹底解剖。単なるオモチャといわれた時代を超え、TVにつながるひとつのメディアとして認められた新しいファミコンはどんなモノに？



同時発売ゲーム3本

ソフトがなければただの箱。カセットも大きくなって、8Mまでの大容量。本体と同時に3本の発売は、はたして多いか少ないか。

ソフト 7～8000円

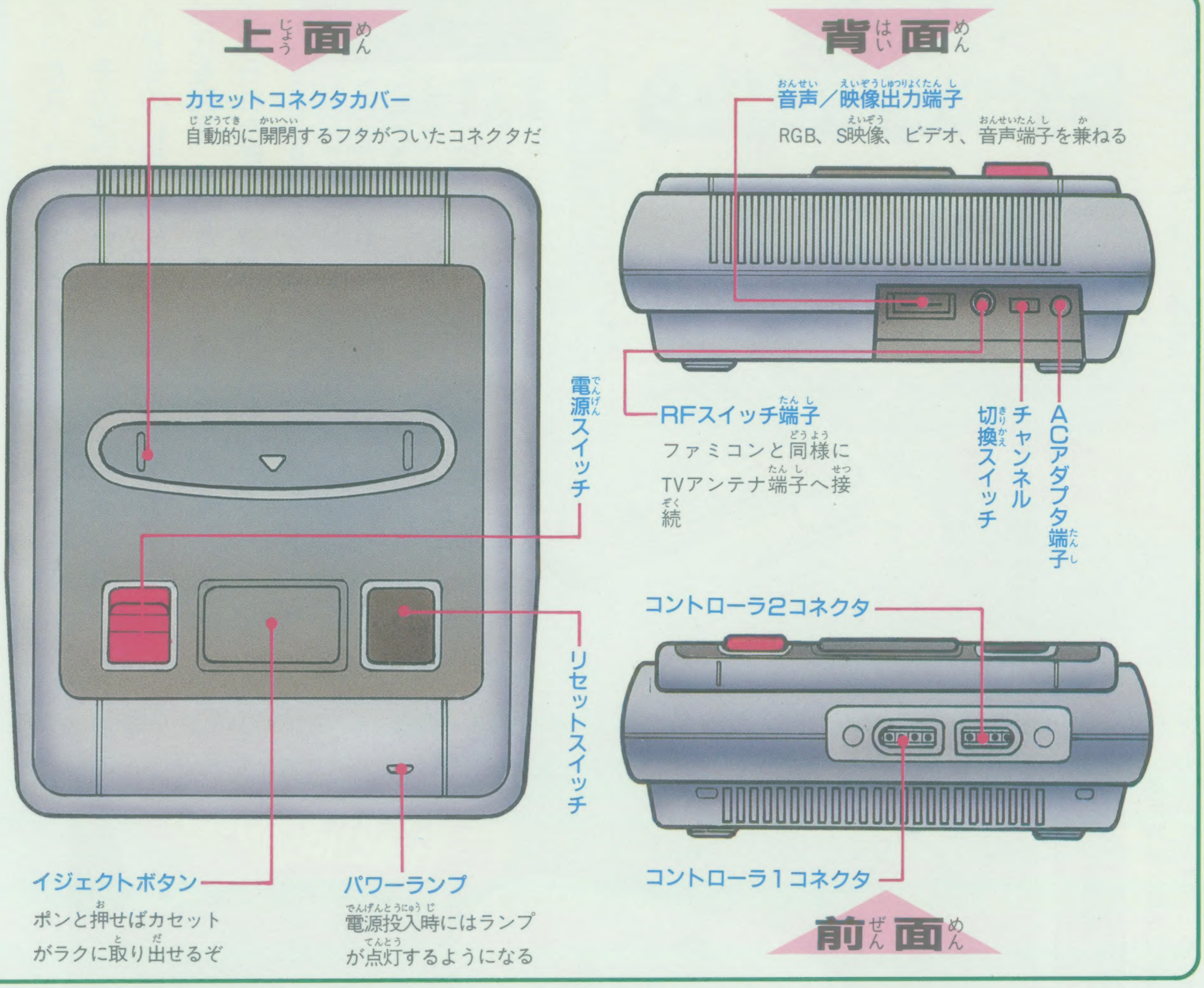


本体 25000円(税込)
11月21日(水)発売

コントローラ2つ付属、デザインも少し変化

巾200㎜×奥行242㎜×高さ72㎜。電波モレのシールドのため、やや大きく、そして1160gと重くなった本体。コントローラも2コついているのだ。

完全決定！これがスーパーファミコンだ！



16ビットで高機能！

ファミコンに比べ凹凸のないシンプルなデザイン。そして落ちついた色の外形。そんなスーパーファミコン内には、CPUの他に、高性能な画面の処理ができるPPU、リアルなサウンドを可能にしたサウンドモジュールの3つが収められている。特にサウンド部は、実際のゲームを処理している部分と別に、専用の処理が可能なようにCPUを持っているのだ。

背面に集中した端子

背面部には、電源やテレビにつなぐための出力端子がある。スーパーファミコンには、本体価格を下げるために電源アダプタや、アンテナ切換機はついていない。ファミコンのものを兼用することになる。

また中央には、RGBやS映像、ビデオ、ステレオ音声といったすべての出力がまとまった端子がある。ここに別売のケーブルをつなげることによって（左ページ参照。価格未定）、さまざまなAV機器に、機能を最大限生かした接続方法がとれるわけだ。

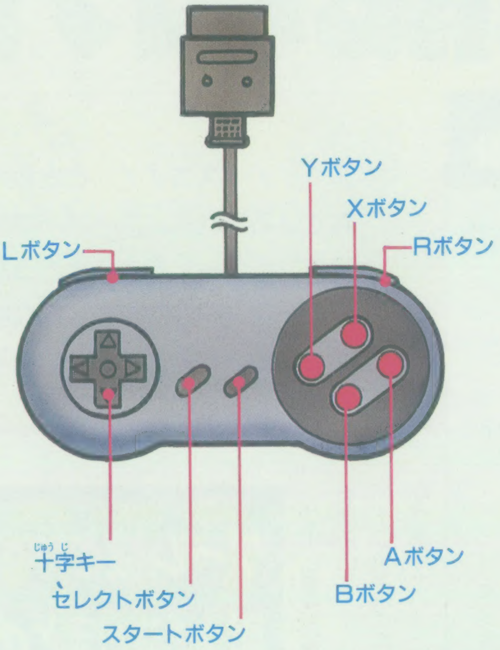
大きな上面スイッチ

上面部には、電源スイッチなど通常よく使うスイッチが配置されている。電源、リセット、イジェクトともに大きく使いやすい。スライド式のファミコンから、プッシュ式になったイジェクトボタン。ホコリ防止のカバーがついたカセットコネクタ。電源の確認ができるパワーランプなど、ツインファミコンで便利になった点がそのまま受け継がれている。また、電源が入っている状態では、カセットの着脱ができないようになっている。カセットにもそのための溝がついている。コネクタの前部が弓なりなのも特徴だ。

ヒョイとまわしての前面部には、2つのコントローラ接続端子がある。A、B、X、Y、L、Rの6つと、セレクト、スタート、そして十字の計9つのボタンがある多機能なコントローラが接続される。コネクタ形式なので、コントローラの着脱も簡単。その他ジョイスティックやトラックボールなどのいろいろな入力機器が、ここに接続されることになるのだろう。

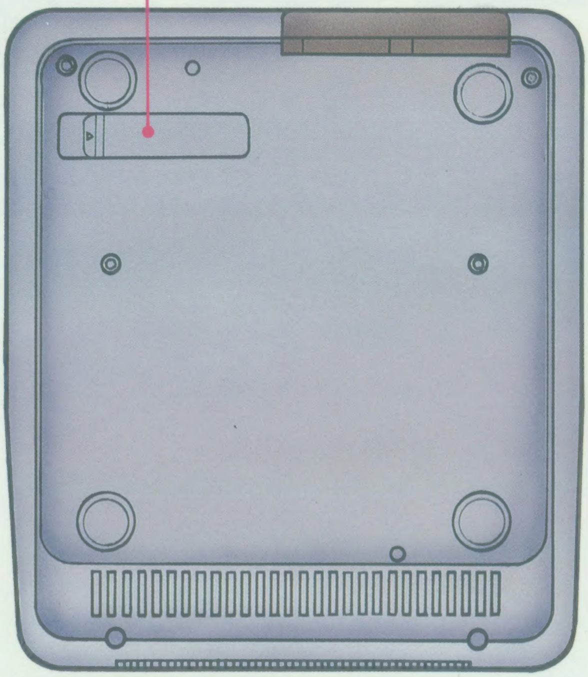
コントローラ

ボタンは多くても使いやすいのが特徴。おなじみの十字ボタンの使い勝手はTVゲーム機イチといえるかもね



28PIN拡張コネクタ

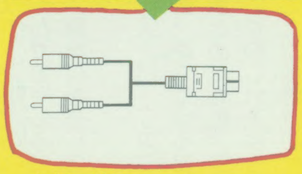
将来発売予定のさまざまな拡張機器がここに接続される。ネットワークアダプタ、AVコントロールアダプタそして他にはなにが？



底面

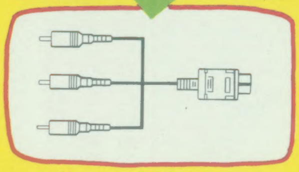
4つのケーブルでAVに接続

モノラルAVケーブル



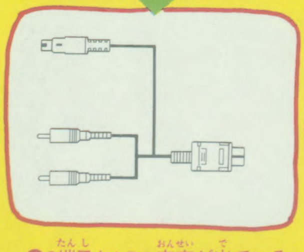
映像と音声の2つのケーブルだ

ステレオAVケーブル



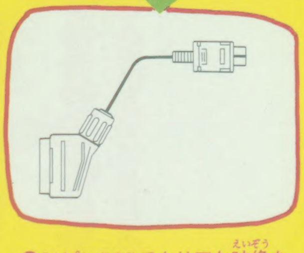
映像とLRの音声が出ているぞ

S端子ケーブル



S端子とLRの音声が出ている

RGBケーブル



21ピンRGBでクリアな映像を

底面に機能拡張端子

底を見ると、スライド式のフタに隠れて、機能拡張のための端子がある。これはどういう端子かというと、この冬から始まる予定の通信ネットワークのためのアダプタや、AV機器コントロールアダプタなど、スーパーファミコンにゲーム以上のことをさせるとき、カセットでまにあわない部分を受け持つところなのだ。ここに接続されるアダプタは、スーパーファミコンと一体になる形で接続され、ディスクシステムのときにあった、バラバラになるわずらわしさは解消される。

最後に、以前側面部につく予定だったヘッドホン端子とボリュームは、価格を下げるためになくなってしまった。このため接続する機器によっては、音が十分に楽しめなくなってしまうのが残念だ。

今までのゲーム機にない機能がもりだくさん

スーパーファミコン機能紹介

スーパーファミコンの仕様

●性能

1．CPU(16ビット CPU ファミコンのCPUのエミュレーション機能付)

メモリー領域	最大約14Mバイト
システムクロック	1.79MHz、2.68MHz、3.58MHz自動切り換え
ワークRAM	128Kバイト装備

2．PPU(スーパーファミコン専用テレビインターフェイスLSI)

BG画面(背景)	モード数／8モード
	面数／最大4面
	解像度／ノンインターレス時：256×224(239)
	インターレス時：512×448(478)
	ドット着色能力／最大256色(8bit／dot)
	キャラクタサイズ／8×8、16×16
	パレット／32，768色中最大2,048色(BGモードにより異なる)
	その他機能／回転、拡大、縮小、縦及び横部分スクロール可能
動画画面	スプライト／1画面中最大128個1ライン中280ドット
	キャラクタサイズ／8×8、16×16、32×32、64×64の4種類選択可能
	パレット／32,768色中最大128色1キャラクタ内最大16色指定可能
その他	V-RAM／64Kバイト実装
	特殊効果機能／ウインドウ、モザイク、画面加減算
	固定カラー加減算、輝度調整

3．APU(スーパーファミコン専用サンプラーステレオ音源)

音源	演算波形、PCM、ノイズ等の中から8音源選択可能
その他	エフェクター(デジタルエコー)機能

●入出力仕様

カセットコネクタ	62極(CPUアドレスバス、データバス、PPUアドレスバス等)
拡張コネクタ	20極(プログラマブルI／O、外部ラッチ、サウンド入力等)
コントローラ1，2	5極
映像／音声出力	12極(R,G,B,Video、Y,C、Sync、Sound L／R等)
ACアダプタ	ファミコンと同一規格
RF出力	TV 1または2チャンネル

●本体寸法 巾200×奥行242×高さ72(㎜)

●重量 約1160g

●オプションパーツ

ACアダプタ	ファミコン専用品を使用
RFスイッチ	ファミコン専用品を使用
コントローラ	スーパーファミコン専用品(別売)
ステレオケーブル	スーパーファミコン専用品(別売)
S端子付ケーブル	スーパーファミコン専用品(別売)
RGBケーブル	スーパーファミコン専用品(別売)

スゴイ！ スゴイ！ とさわがれているけれど、スーパーファミコンでゲームを作るとどうなるのか？ その豊富で多彩な機能を、わかりやすく紹介するぞ

SFC ゲーム機とは思えないほどの高性能な仕様

ゲーム業界中が注目している期待のニューハード、スーパーファミコンにはどんな機能があって、どんなことができるのか？ それによって、どうゲームがおもしろくなるのか？ 興味のあるトコロだよね！

左は、スーパーファミコンの仕様書。使っている部品や能力をまとめたもの。コンピュータにくわしい人なら、少し見ただえで全容がわかるんだけど、ボクたちにはちょっと難しいよね。次のページから各機能をくわしく紹介するので、じっくりと読んでね！

⬇テレビCMを取り込んでみた画面

迫力の32768色!!



 イラスト／池田伊知郎・桑畑浩

SFC 最新ゲーセン機にも負けない多彩な機能

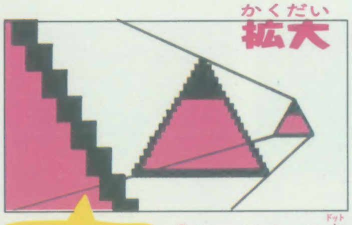
最高のゲーム機をめざして開発されたスーパーファミコンの能力は、一部分をのぞいてゲームセンターの業務用機並み。部分的には、そこいらの業務用機には無い機能もある。ということは業務用ゲームの移植がしやすいということになるわけだ。

背景の拡大・縮小・回転

スーパーファミコンの画面には、いろいろなモードがあってそれぞれに特徴がある。その中でも、特にスゴイのが背景画面を拡大縮小、回転できるモード。パソコンはもちろん、一部の業務用機をのぞいて、他の機械にはできない機能だが、スーパーファミコンでは、いとも簡単に3D的な表現ができてしまう。ファミコンにはない世界だぞ!!

拡大・縮小

拡大・縮小とは、文字通り背景の画面を大きくしたり、小さくしたりすること。ハードにある機能だから、超高速でズームアップとかができる。小さな点を画面いっぱいの正方形に拡大することも可能だ。



点が大きな正方形に!!

ひとつひとつの点は拡大すると正方形になってしまう

3D表示が簡単に実現



『ドラゴンフライ』の画面。母艦から発進!!

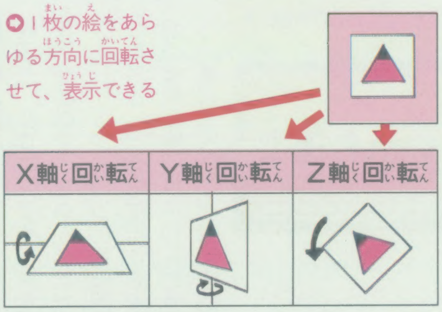


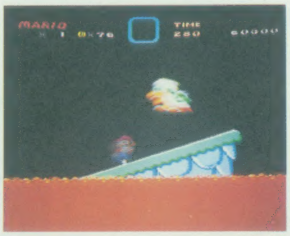
上昇!! こんなシーンもスムーズに表現できるのだ

回転

背景の画面を、くるくると自由に回転させることもできる。回転の方向も、左の図のように自由自在。背景用に、画面よりも大きい1枚の絵を描き、くるくると回転させたり、拡大縮小させたりすれば、それはもう鳥の世界。『ドラゴンフライ』のような3Dゲームが作れてしまうのだ。

1枚の絵をあらゆる方向に回転させて、表示できる





『マリオ』ではシーソーの回転を表現。3D以外にも使えるのだ

画面のモザイク処理

画面を構成している点の大きさを、瞬間的に変えてしまうのがモザイク処理。画面のピントが甘くなったような表現をすることができる。



『マリオ』ではマップ画面からの切り換えにモザイク処理を使用



マップ画面で進む場所を決定すると画面がモヤモヤに!!



シーンが変わってアクションシーン。RPGでも使えそうだね

色の重ね合わせ処理

絵に色を重ね合わせることも簡単にできる。画面加減算という機能を使えば、半透明な色を絵の一部分に重ねられるのだ。『マリオ』では水中を表現するのにこの機能を使っている。水色の半透明なセロファンを、背景画面に重ねたような感じで、いかにも!といった雰囲気を出すことに成功している。



水中の部分だけ、半透明な色を重ねることもできる



この通り! いかにもって感じ

※本記事に掲載されている『スーパーマリオワールド』、『ドラゴンフライ』の画面写真は、昨年7月の発表会で発表されたものであり、実際に発売されるものとは異なります。

SFC 従来からある機能も大幅にパワーアップ!!

従来のファミコンにある機能も大幅にパワーアップ。これらの機能の中には、ある程度までなら従来のファミコンで再現可能なモノもあるが、スーパーファミコンでは、ハードの機能になっているので簡単に高速で処理できるのだ。

超強力スプライト機能

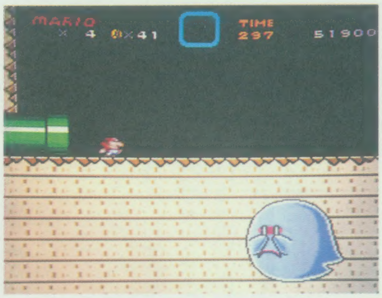
アクションゲームには欠かせない、スプライトの機能も超強力。ファミコンでは4色しか使えなかった色も、1つの画面内で最大32768色中の128色、1つのスプライトに16色まで使うことができる。表示できる数や大きさもパワーアップ。業務用のアクションゲームや、シューティング等の移植も、ほとんど忠実にできるようだから、ゲーセン野郎も要チェックだぞ。

巨大キャラを表示

どれだけ大きなキャラが、スムーズに、かつ高速に表示できるか、興味あるところだよね。スーパーファミコンのスプライトサイズは、最大64×64ドット。これは長さでファミコンの8倍。しかも1画面中に128個も表示できるのだ。画面いっぱいの大きさの超大ボスも表示可能だぞ。



最大サイズのスプライトなら、スプライトだけで画面を埋めることも

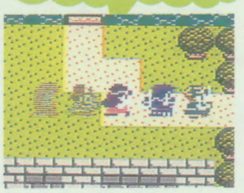


もっと大きなキャラも簡単表示

ちらつかない画面

ファミコンでは、横にキャラがたくさん並ぶと、ちらついてしまったけれど、スーパーファミコンでは、どんなにたくさんキャラがでてきてもちらつかない。ファミコンでは8枚（64ドット）以上横に並ぶと、交互にスプライトを表示するので、ちらついたが、スーパーファミコンの横制限は280ドット。通常使用する画面の横解像度は256ドットだから、絶対にちらつかないのだ。

ファミコンでは?



『ドラクエIV』。キャラが5人以上並ぶとちらつく

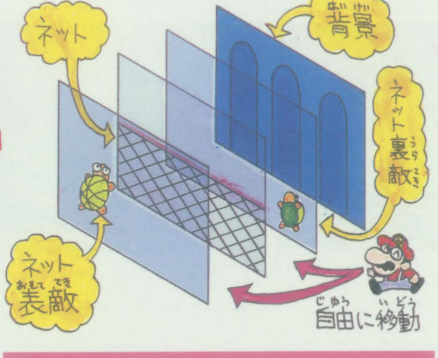
これ全部スプライト!?

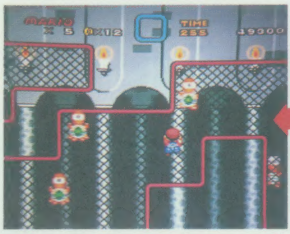


『ドラゴンフライ』の上の表示をスプライトだけにすることも可

表示優先順位を変える

1枚のように見えるスーパーファミコンの画面も、実際には何枚もの絵を順番に重ね合わせることによって表示している。この絵の順番を瞬時に入れ換えることにより、キャラが手前に来たり、奥に行ったりするような表現も簡単にできるのだ。





ネットのこちらと向こうを、自由に行き来するマリオを表現

色調が簡単に変化

キャラが持つ色を変化させるのが、固定カラー加減算機能。色調を変化させることにより、暗闇からだんだん浮かぶように、敵を出現させることができるのだ。ファミコンでもある程度なら表現可能だけど、制約が多くて、スムーズに表現することは難しい。



色調に変化つけて、だんだん敵が現れるなんてことも



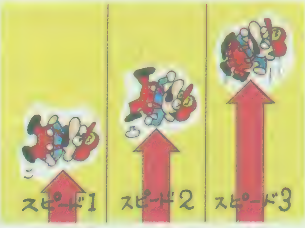
オバケのように現れる敵。ファミコンでやるのは大変面倒なのだ

分割・多重スクロール

業務用でもおなじみの多重スクロール。背景の後ろに、違うスピードで流れる背景を置き、画面に奥行きを持たせる効果だ。また画面を縦や横に割って、違うスピードでスクロールさせる分割スクロール。これらの機能は、ファミコンでは無理矢理それらしく見せてたけど、スーパーファミコンでは楽々実現できる。

分割スクロール

画面を縦や横に分割して、別々にスクロールさせるのが分割スクロール。横分割スクロールはファミコンでもできたが、縦分割スクロールは、特殊な方法を使わなければできなかった。スーパーファミコンではまったく問題ない。



画面を縦か横に分割して、違うスピードでスクロールさせる機能だ

多重スクロール

画面がスクロールする業務用ゲームでは、もう当然といった感じの多重スクロール。ファミコンでは背景画面が1枚しか無いので、スプライトを使って疑似的に表現するしかなかった。スーパーファミコンは背景画面が最大4枚あり、4重スクロールが可能だ。スプライトを使えば5重以上も可能というから驚きだね。



奥にある暗い柱は別のスピードでスクロール。奥行きを表現



『マリオ』では2重スクロール

ウインドウ

『ドラクエ』シリーズ等、RPGでおなじみのウインドウ表示。ファミコンではメッセージを表現するだけだったが、スーパーファミコンではウインドウの中の画面をスクロールさせることもできる。画面中にウインドウを2つ開き、そのウインドウ内に別々のマップを表示して、別々の方向にスクロールさせることもできる。アクションだけでなく、あらゆるジャンルのゲームに利用できそうな機能だ。

ファミコンでは?



『ドラクエ』シリーズでおなじみのウインドウ表示



ウインドウ内のスクロールもラクチン

超迫力のサウンド機能

グラフィックと並んで、忘れちゃならないのが、サウンド。ゲームの臨場感を盛り上げるにはならないBGMや効果音の表現力も大幅アップ!!

ステレオ最大8音

出力は当然のごとくステレオ。それも最大8音を同時に出力できる。ディスクシステムをつなげても、ファミコンは最大5音。その差は歴然!?

256ポイントから出力

音の出る位置を256カ所に設定できる。音の左右から出力されるバランスを変えることにより、左から右へ戦闘機が移動するといった音も、その場にいるようにリアルになる。



戦闘機の移動音等も、よりリアルに!!

PCMで人の声も

そしてPCMによる音のサンプリング、出力も可能。サンプリングを使えば、実際の音を取り込んでデータ化し、スーパーファミコンで再現できる。人の声や動物の声等もそのままの音が、ゲーム中の効果音として使える。短いセリフなら、ファミコンでも声が出せたけど、より鮮明に出せるようになるのだ。



ゲームのオープニングで、声の入った歌が流れたりして!?

さらにエフェクト可能

さらには、取り込んだ音を加工することもできる。デジタルエコーという機能を使えばエコーをかけることができるし、その他にもスピードや音程を変える等、さまざまなエフェクトをかけることができる。ディスコで流れている、ラップ調の曲がスーパーファミコンで流行るかも!?

スーパーファミコン

任天堂

同時発売ゲーム大紹介

やっぱり知りたいゲームの中身。同時発売予定のゲーム3本大紹介。

またまた登場！やっぱマリオ

スーパーマリオブラザーズ4

4M

ファミコンといえば「スーパーマリオ」。スーパーファミコンでも登場するニュータイプの「スーパーマリオブラザーズ4」はやっぱり期待の1作だよね。最終的な内容はまだはっきりとはわかっていないけれども、基本的な部分はモチ、いままでどおり。特に「3」で増えたアイテムや仕



これが「マリオ4」のマップ画面。ウインドウ機能を使って、マップだけがスクロールだ

これは未来形のレースゲーム

F-ZERO

4M

無限に広がる宇宙空間。その中に敷かれたハイウェイを走り抜けレースを展開……。これがこの「F-ZERO」だ。以前の発表のなかにはなかったまったくの新作なので細かな内容はお伝えできないけれど、スーパーファミコンの機能を生かした臨場感で、本当に宇宙空間を走るような気になってしまうかもしれないぞ。ちなみにタイトルのゆえんは、F-1を超えるレースだから「F-ZERO」なのだそうだ。いったいどれくらいの速度で宇宙空間を走り抜けるのか、早く見てみたいよね。分割スクロールを多用した遠近感が魅力になることまちがいなしだ。



こんな感じの画面になるのかな



✪土管のパックンフラワーもパタパタも、そしてマリオもみ〜んなスーパーファミコンに！

掛けは、スーパーファミコンなりの機能を使ってよりパワーアップしつつ、引き継がれているぞ。

マルチに進めるマップ画面、垂直に壁を登ったり、バーを飛び越えるとボーナス得点が入ったりと、昨年の発表会でみたマリオは元気いっぱいだった。『3』でおなじみの水面の浮き沈み面なんかは、さらに半透明な色をつかって、水中の部分まで見えるようになっている。その中を大きな浮き島がプカプカ浮いているわけだから、もうこれはリアルそのもののオモシロさ。さらにマリオのアトベンチャー気分が楽しめちゃうわけだ。

もちろん背景もよりファンタジックな画面になって、2重3重のスクロールは当たり前。サウンドもステレオになって、ココロウキウキ、胸ワクワク。4MのROMカセットのなかに、どんな冒険がはいるのか、最終的なことは8月にはわかるとおもうから、楽しみに待っててね。



✪へんな台を使ったらアララ垂直登り



✪これが水面面。島がプカプカとね！

お家のなかで空を飛んじゃお

フライトクラブ

4M

『F-ZERO』がカーレース(?)なら、この『フライトクラブ』は飛行レース。以前に発表された『ドラゴンフライ』を大幅改良して、新しく作られたのがこのゲームなのだ。

ゲームは、小型飛行機、ハンググライダー、ロケットランチャー、パラシュートの4つについて競技が行え、それぞれに課せられた競技のしかたによってポイントで競うという、いわば「航空版オリンピック」のような感じだ。たとえば飛行機で空中に設置されたポイントをうまく通過していったり、パラシュートでうまく着陸地点に降りることができるかを競ったりといったぐあいだ。それが得意の拡大縮小や回転の機能を使った、スピード感のある3Dで体験できるというワケ。ヘタだといきなり地上に激突してペシャンコになっちゃったりと、大画面TVで見ればさらなる臨場感。よりよい処理のためカセットには特別なICが追加されているらしい。



✪4つの乗り物?で飛行ショーだ



✪うまく通過してライセンスを！

※画面は昨年発表されたものです



ファミコンネットワークの新システム
スーパーマリオクラブ発足

証券会社や銀行などの専門的な用途でのみ利用されていたファミコンのネットワークシステムが、いよいよ僕たち一般ユーザー向けのサービス開始へと動き始めた。「スーパーマリオクラブ」という名前で、この12月から運用が開始されるのだ。

ただし、残念ながら最初は任天堂の商品を扱っている流通関係者（つまり問屋さんやおもちゃの小売店）と、ソフトのメーカーだけを会員とした実験システムとなるので、一般の会員は募集されない。半年ほどの実験期間を経て、来年、一般のユーザーも会員になれるようになるのだ。

使用するハードは、ファミコントレードなどで使われているものと同じ。1万9800円の通信アダプタとファミコン本体があればOKだ。入会金の5200円を払えば、会員証と通信カートリッジ、そして左で紹介しているゲーム評価に賛同したメーカー名のリストが渡される。

情報は毎日更新され、当初次の6つが予定されている。

①最新ソフト情報　新設されるゲームソフト評価機関が一定水準以上だと判断した合格ソフトのタイトル、メーカー名などの紹介。これについては、左に詳しく紹介しているので、そちらを参照してほしい。

②ゲーマーの秘密の日記　ゲームソフト評価機関が合格としたソフトの内容をゲーマーの日記風に毎日少しずつ連載紹介するもの。

③最新ソフト情報データベース　①を再編集し、ゲーム名などから検索できるようにしたもの。

④ゲーマーの秘密の日記のデータベース。

⑤私の一言　会員からの意見の紹介。

⑥海外ソフト情報　アメリカ、ヨーロッパで発売されている人気ゲームの紹介。

また、一般に会員資格が開放される時には、さらに5つの情報が追加される予定だ。

①人気ベスト10　通信アダプタを使って、発売後のソフトについて1日1票ずつ会員からの投票を受け付け、それを集計したもの。

②マリオフォーラム　ゲーム界有名人と会員とのゲームについての意見交換の場。

③アンケート　通信アダプタを使った各種アンケートとその結果の紹介。

④会員紹介　毎日10名の会員のプロフィール紹介。

⑤モニター募集　ゲームソフト評価機関が募集するゲームソフトモニターへの、通信アダプタ利用の応募。

しばらくの間は一般会員が募集されないといっても、だいたいのおもちゃ屋さんは会員となるはず。今のうちから近くのおもちゃ屋のおじさんと仲良くしておいて、こっそりみせてもらおう。

最新ゲーム評価システムの仕組み

①賛同メーカーの募集
自分のところで発売されるゲームを評価してほしいかどうかは、各メーカーが9月末までに決めなくてはならない。どのメーカーが賛同したかは、事前にネットワーク会員に公表される。

②モニターの募集
ゲームのモニターは、ゲーム経験者のなかから200名程度選ばれる。将来はネット内で募集することも考えられている。

③モニターの実施
発売の約3月前ぐらいに、実施される。コピーされたりしたら大変なので、当初は、ある場所に集まってゲームする。期間は1ゲームにつき2週間以内。

④評価
モニターが遊んだ結果の感想を統計処理して、評価結果を出す。言ってみれば、合格ゲームかどうか決めるみたいなもの。方法の詳細はまだ決まっていない。

⑤ネットワークでの発表
評価が出しだい、タイトル名、メーカー名、発売時期などが発表される。ただし、合格したかどうかが知らされるだけで、得点はソフト制作メーカーのみに伝えられ、一般には公表されない。

⑥テレビでの発表
合格ゲームは、10月から始まる任天堂提供のテレビ番組中でも紹介される。番組は、テレビ東京系で週1回放映される予定だ。

スーパーファミコン サードパーティ編(へん)

全37社情報公開!!

やっぱり気になるスーパーファミコン専用ゲーム。はたしてあのメーカーはどんなゲームを作っているのか？　完全取材で大公開だ！

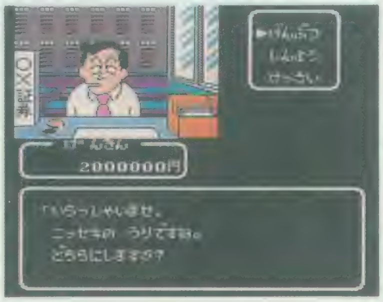
イマジニア

ユーザーの期待を、はるかにこえたものを!!

イマジニアといえば、海外ソフトである『ポピュラス』を日本のパソコン界で大ヒットさせたソフトハウスだ。

「スーパーファミコンソフト第1弾は、ずばり『ポピュラス』を予定しています。このほかにも企画はありますが、今のところはこの1本に全力投球です」。パソコン版での発売数はなんと5万2千本と1万本でヒットといわれる業界常識からすると、この数は驚異的な数字である。

「スーパーファミコン版『ポピュラス』を制作するにあたって、パソコン版以上の機能アップを図る予定です。それについては全部で6つありまして、1つ目は別売りで発売したシナリオコレクション『プロミストランド』を内包する。2つ目はオリジナルワールドを追加する。3つ目はマップのオートスクロール等、操作性の向上。4つ目はアミガ版同様の迫力のあるPCMサウンドを再現。5つ目は現在の500面のコンクエストマップを1000面に拡大する。6つ目はバックアップRAMによる、瞬時のデータセーブ、ロードを可能にする。まあ、基本的には、パソコン版より劣るというところは一切なしの構えで進めていますし、スーパーファミコンの力であれば、パソコン版以上のものが作れると思います。もちろん、ユーザーの期待は絶対に裏切りません」。やはり、スーパーファミコンにかける意気込みはそうとうなものだ。



○こちらは[illegible]の株式の売買[illegible]

シリーズとして出す予定です

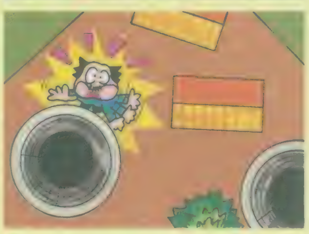
イマジニアはリアルタイムシミュレーションをシリーズとして『ポピュラス』に引き続き、第2弾、第3弾と出していく予定だ。

「第2弾として予定しているものは『ポピュラス』の製作者であるブルフロックのもうひとつの作品で、意図せずして物事のおこる世界が、精密なアニメグラフィックスで描き出されます。人々は自分の意志を持ち、家に住み、農業、漁業などを営んでいますが、農夫が畑を耕したり、漁師が船を漕ぎ出したりするものがすべてビジュアルで構成されています。プレイヤーは新しい土地に侵入してきた部族の酋長としてゲームを開始します。ここにはすでに住み着いていた3つの部族がいますが、この時点で、彼らは敵ではありません。あなたの小さな戦力で村や都市を征服したり、説得したりし、支配下を増やしていく、といったゲームです。

スクリーンの大部分は世界の3Dクローズアップ画面で、ベクトルグラフィックスを使って、ズームしたり、画面をひっくり返したりもでき、建物の後ろなどに隠れている人間などをみつけ出すことができるのです。このベクトルグラフィックスがこのゲームの売りのひとつとなっています」。

○あそこに誰か隠れているなーと思ったら、画面をズーム、そして回転





○いやあ〜、[illegible]しました。[illegible]奴が、かくれんぼのつもりなのかな

 次のページへ続く

画面レイアウトを使いやすく、大幅に変更します!!

スーパーファミコン版『ポピュラス』の画面は、パソコン版と比べて見てもらえばわかるように、実際のプレイ画面となるクローズアップマップを中心に持ってきて見やすくしている。また、コマンド選択にマウスが使えないので、素早く選択できるよう左右にコマンドのマスが分散された。

SFCソフト

POPULOUS（ポピュラス）

'91年 春発売予定　完成度 30%

民を導き、土地を造成し、奇跡を起こして悪を全滅だ

『ポピュラス』は神と悪魔の君臨する創世記時代を舞台にしたリアルタイムシミュレーションゲームだ。プレイヤーは神となり、地上で君臨する2種族の一方に力をかして、その種族を発展させて地上世界を統一させる。しかしプレイヤーが神の種族に力をかせば、コンピュータは悪の種族に力を注ぐという、二律背反の世界が成り立っている。

それでは画面を説明していこう。上部にある本に注目。スーパーファミコン版は開発中でまっ黒だが、ここに征服しようとする世界の全体マップが入る。中央を見てみよう。家や城が建っていたり、人が歩いている。そう、これは全体マップの任意の地点を拡大したもので実際のプレイはこれを見ながら進めていく。その下にはひし型のマスがあり、いろいろなマークが書いてある。このマスがいわゆるコマンドで、選択することにより、神の種族に命令を与えることができる。

画面がわかったらさっそくゲームスタートだ。まず、全体マップを見よう。青と赤の点が見えるはず。青い点にカーソルを重ねて選択すると、画面中央の拡大マップにその地点が表示される。拡大マップ上に神の種族がうろうろしているぞ。

パソコン版に…



○『プロミストランド』ブロック編

シナリオ集「プロミストランド」も入る予定!!

コンクエストモードを現在の500面から1000面に拡大したのには、理由があったのだ。それはシナリオコレクション『プロミストランド』を内包したからだ。つまり、プラスされた500面というのがその『プロミストランド』のシナリオというわけだ。もちろん、オリジナルワールドもその500面の中に入る予定だ。

ステーショナリーワールド編



○巨大コンピュータがシ[illegible]の[illegible]する未来戦争だ

フランス革命編



○[illegible]リジナルに[illegible]

ブロックランド編



○[illegible]

江戸時代編



○これ[illegible]、イ[illegible]ニアの爆笑[illegible]

シリーランド編



○宇宙人同士が戦う　家は宇[illegible]

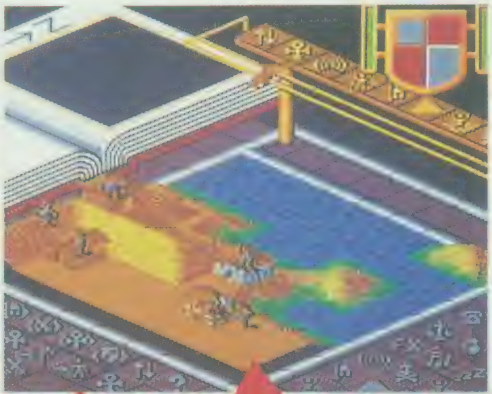
西部劇編



○インディアン対[illegible]兵隊の戦い　[illegible]てますねえ～

これがスーパーファミコン版の画面だ!!

砂漠



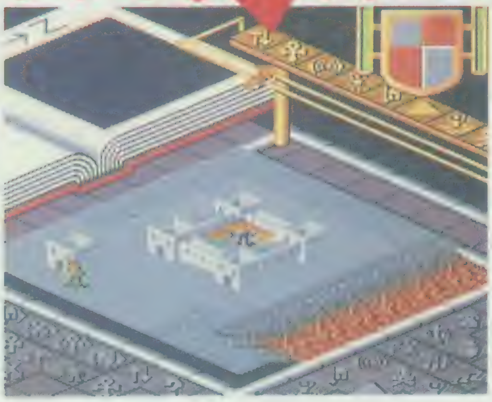
いつまでも砂漠を歩かせていると人々がどんどん死んでしまうぞ

草原



人々の成長も早く、家なども一番作りやすい。ノーマルな土地だ

火山



土地の造成がしづらい。海が溶岩なので落ちると死んでしまうぞ

氷原



寒いので人口が増えにくい。生存すら難しい過酷な環境なのだ!!

青い点は神の種族を意味しているのだ。時間が経つと、人々は勝手に家を建て始める。だが、家は平地にしか建てられず、傾斜地や岩のあるところには建てられない。そこに登場するのが神、つまり君だ。土地を平らにして人々を助けてやろう。掘ったり、埋めたりして土地を平らにすると、人々はまた家を建て始める。家は増築するごとに大きくなり、最後は城になる。家は大きければ大きいほど、民衆の数を早く増やすことができる。民衆を増やしていくと、地震や洪水といった攻撃ができるようになる。もちろん人間同士を戦わせることも可能だ。そして首尾よく敵を全滅させれば勝利となる。基本的に神の役目というのは土地を平らにすることと、集合、戦闘といった命令をして人々がうまくやっているかどうか眺めるだけ。が、少しでも命令が遅れればあっさり負けちゃうこともある。そう、そのリアルタイムな部分がこのゲームを面白くしているのだ。

パソコン版



最初に入っているヤツです

パソコン版



「プロミストランド」の画面

コナミ

子供から大人まで楽しめるソフトを出したい

コナミのスーパーファミコンソフト第1弾は業務用『グラディウスIII』の移植が決定している。タイトルはまだ仮称なのでこのゲーム名ではないかもしれない。

スーパーファミコンの拡大、縮小などの機能を考えるとハデなシューティングはうってつけであるし、コナミの看板的なゲームということで、『グラディウスIII』が、わりにすんなり移植ソフトとして決まったらしい。

「でも『グラディウス』シリーズってかなりむずかしいでしょ? 業務用をそのまま移植しただけでは一部マニアの方にしか買っていただけないと思うんですよね。スーパーファミコンでは『好きだけどちっともさきに進めない』なんて人のために難易度設定を充実させてみました。とにかくたくさんの人に楽しんでいただきたいです」

と、コナミの桐田氏は語る。

今後の予定だが、

「開発側からみても新しいハードというのはかなり魅力なんですよね一。だからオリジナルもゆくゆくは出していきたいですね」。

とのこと。

グラディウスの流れ

コナミの代表作の1つ、業務用『グラディウス』シリーズ。ファミコン、ゲームボーイ、そしてパソコンにも移植されている。

1985年 グラディウス



『グラディウス』シリーズの元祖

1986年 沙羅曼蛇



縦、横スクロールが交互に入った

1988年 グラディウスII



パワーアップセレクトが加わった

1989年 グラディウスIII



さらにエディットモードが追加

さらに予定されているソフトも!?

スーパーファミコンに関してかなり意欲的なコナミ。実は2本目のソフトもすでに開発されている。まだタイトル、ジャンルなどはいっさい秘密ということだが、『グラディウスIII』同様、コナミが今までに出したゲームからの移植だということだ。

しかしコナミの今までのゲームといってもファミコンだけでも、『がんばれゴエモン2』『もえろツインビー』などのいわゆるキャラクタもの、『エキサイティングベースボール』をはじめとするエキサイティングシリーズなどのスポーツもの、『悪魔城伝説』『魂斗羅』などの難易度高めのアクションなど、数え上げるとキリがないし、ジャンルもかなり広くて限定はむずかしい。とにかくタイトルの発表が待ち遠しいところだが、

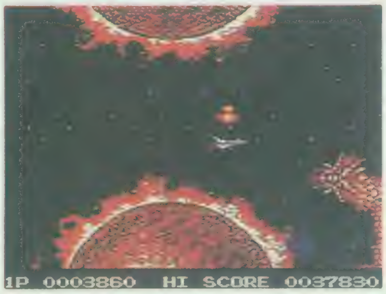
「うーん、開発の状況次第ですね。画面写真も含めて、できるだけ早くみなさんにお見せしたいと思っています。タイトルの発表はもうしばらく待っていて下さい」。

とりあえず超ムズシューティングの次はかわいいキャラクタものだろうか? それとも『グラディウスIII』の後ならば、やっぱり『パロディウスだ!』だろうか?





業務用『パロディウスだ!』



ファミコン版「グラディウスII」。ファミコンの性能の常識を超えたグラフィックだ

SFC

グラディウスIIIの移植版

'90年 年末発売予定

完成度 ？%

オリジナル面も加わったパワーアップバージョン!

グラディウスIIIの移植版だ!!



業務用にまったくひけをとらないこのグラフィックを見よ!!



今年中にこのシューティングを手に入れることができるか!?

今回の『グラディウスIII』移植版の容量はなんと4メガ。この容量内に業務用のデータがぎっしり。

「はっきり言って技術的な意味でスーパーファミコンに移植してマイナスになる点はまったくありません。むしろ業務用の不満だった点を改良した、さらに完成度の高い仕上がりになったと言えます。

具体的に変わった点というと、面の長さを多少カットした部分がありますが、長すぎる面を削除するという意味で、かえってプラスの要素だと言えます」。

と、桐田氏は自信の発言をしている。

面の長さ以外に変わった点と言うと、オリジナル面が加わり難易度設定が親切になったことなどがある。

難易度設定は業務用にも2段階あったが、スーパーファミコン版は3段階。どの設定でプレイしても最後まで入っている。さらに、業務用のビギナーではやられてもパワーアップがすべてなくならなかったが、今度はどの設定にしてもシステムはまったく同じ。純粋にゲームの難しさだけが変化する。

スーパーファミコンでは、シューティングの得意な人もそうでない人も最後までたどり着けたという満足感を味わってほしいという意図からだそうだ。

発売は一応年末をめざしているとのこと。

カプコン

カプコンらしさのあるゲームを出したい……

カプコンでは現在、2本のスーパーファミコンソフトを予定している。

その中の1本は、『超魔界村』。業務用、ファミコン版などで有名な魔界村シリーズの最新作だ。そして2本目は、『ファイナルファイト』。業務用からの移植になる。

「今回、この2本をリリースするにあたって、スーパーファミコンに恥じない、良いソフトを作っていきたいな。

今までカプコンと言うと、めちゃめちゃ難しくマニアックなゲーム……アクション、シューティングを問わずなんですけど、そんなゲームを出すメーカーというイメージが強いんですよね。

まぁ、今までにいろいろヒットしてきたゲームを数多く出すことができたので、〈大魔界村のカプコン〉とか〈ロックマンのカプコン〉というような言い方をされるようになったんですけど、これからはゲームあってのソフトハウスではなく、ソフトハウスあってのゲーム……つまり〈カプコンの超魔界村〉みたいな言われ方をするようなモノを作っていきたいと思っています」とカプコン宣伝の人見氏は語る。

このように、今回のスーパーファミコンのゲームに対する前向きな姿勢を見ることができる。

今後、発売予定のソフトも業務用シリーズだけでなく、ドンドンとオリジナルゲーム……カプコンらしさのあるゲームを出していきたいとのコトだ。

とりあえず現段階では、2本のうち、どちらが先に発売されるかはまったく分かっていない。どちらかは、ひょっとしたら来年に持ち越しという形になってしまうかもしれないらしい。

なによりも、新しいカプコンのラインナップ。早くこの目で見て、プレイしてみたいものである。


1985年 魔界村

ファミコン版にもなった人気作品

SFC

超魔界村

'90年 年末発売予定　完成度 70%

スーパーファミコンだから超魔界村。冗談みたい!?


1988年 大魔界村

その完成度の高さは定評がある

思えば、ゲームセンターに『魔界村』が登場したのが今から5年前の1985年。その難しさに狂喜した人もいることだろう。

そして、それから3年後の1988年に『魔界村』をさらにパワーアップさせた『大魔界村』が登場した。こうして魔界村シリーズが確立し、今年の5月には、ゲームボーイで、魔界村の敵キャラであるレッドアリーマーを主人公にした『魔界村外伝』が登場し、魔界村ワールドが形成されていった。

さて、気になるスーパーファミコン版『超魔界村』だが、魔界村ワールドを元にした、まったくのオリジナルになるとのことだ。



プリンセスのためにハリキるアーサー（画面は『大魔界村』）

まだ詳しいゲーム内容は秘密のベールに包まれているが、とりあえず主人公は今までと同じアーサーということ。

ストーリーは、何者かにさらわれたプリンセス・プリンプリンを助けにいくというモノらしい。果たして今回は、レッドアリーマーなどのおなじみである敵キャラなどが登場するかどうかが楽しみなところだ。

「とにかくスーパーファミコンにちなんで『超魔界村』とタイトルを付けましたが、初めてこのゲームをプレイする人も、今までの魔界村ファンにも楽しめるようにしました」と、なかなか期待させてくれるコトを言ってくれる。

SFC

ファイナルファイト

'90年 年末発売予定

完成度 70%

あのゲームセンターでの興奮が家でもプレイできる


この画面はすべて業務用のモノ！



とにかく殴る蹴るは当たり前のゲーム


スーパーファミコンでは1P!?

今年の初めにゲームセンターにお目見えしたバリバリのアクションゲーム『ファイナルファイト』が早くもスーパーファミコンで登場する予定だぞ。

ゲームの舞台は、暴力集団マッドギアの支配下にあるメトロシティ。そのマッドギアに市長の娘ジェシカがさらわれてしまう。そこで彼女の恋人であるコーディ、忍術の使い手であるガイ、彼女の父親ゴーディの3人は力を合わせてマッドギアに立ち向かっていくというアクションゲームなのだ。

スーパーファミコン版は、業務用をほとんど忠実に移植したものになるということだが、唯一の違いと言えば、2人同時プレイはできず、1Pでしかプレイできないということらしい。しかし、1対1で闘う対戦モードが付くということなので、友だちといっしょにガンガンプレイすることができるぞ。

「スーパーファミコンの機能をフルに活用して、業務用に出てくるデカキャラを家庭用にテレビでビシバシと出していけるようにしたいなと思っています」

と意気込みも十分。

ほぼ忠実に業務用から移植ということなので、どこまで業務用のモノと違うかを早くその画面写真を見てみたいものだ。

エニックス

目新しい機能にとらわれず、面白いものを…

エニックスといえば、やっぱり『ドラクエ』。スーパーファミコンで『ドラクエV』を出すのか出さないのか、みんなもそうとう気になって、ヤキモキしているはず。

「スーパーファミコンで出すか以前に、『ドラクエV』自体を出すかどうか、現時点ではコメントできません。まあ『ドラクエ』に限らず、一般のRPGというジャンルを考えると、今までのファミコンでもまだまだ面白いものが作れると思います。しかし、それをあえてスーパーファミコンで作るのであれば、今までのファミコンではできなかった新しい表現方法を追求していかなければならないと思います。あくまで、今までの『ドラクエ』というのはファミコンというハードに合わせて作られていますからね」。ウーム、『ドラクエV』は、いったいどうなるのでしょうか? けれど、サードパーティとして参入したのになんにも作らないっていうのはちょっとおかしいぞ。

「実は、現在進行しているものがあります。基本的には、スーパーファミコンの機能に合ったゲームを作っていこうと思っていますが、それだけにとどまらず実際にプレイしてみて面白いものを、と考えています。『ドラクエ』の看板を背負っている以上、ユーザーの期待をはるかに越えるようなものを作らなければならないでしょう。まあ、『ドラクエ』とは違った路線というのにも興味がありますし、これからいろいろと試行錯誤していこうと思っています。ユーザーの皆さん、応援よろしく」。


こちらは『ドラクエIV』の画面だ。もう最後までクリアしちゃったかな

アイレム

当面は業務用の移植を中心にドンドン開発!!

アイレムといえば、ファミコン等家庭用ゲームを作っているが、もともとは業務用メーカー。ファミコンでも業務用からの移植が多い。「スーパーファミコンは積極的にやっていきたいですね。第一弾は『R-TYPEII』を予定しています。その後も、当面は業務用からの移植が中心になると思います」

スーパーファミコン専用オリジナルゲームは作らないのだろうか?「将来的にはやることになると思いますが、うちは業務用メーカーとしてハードの性能に制限されることなく、自由な発想で質の高いソフトを作っていきたい。業務用メーカーの技術力を発揮できるハードがやっと出てきた!!って感じですね」

業務用をファミコンに移植すると、どうしてもハードの性能差が出てしまう。スーパーファミコンなら、業務用そのままの移植が可能ということだ。となると、今までにファミコン等で出ているゲームも、再び出して欲しい。「他機種で発売されているかどうかに関係なく、皆さんからの要望があれば出したいと思います。どんどんリクエストしてください」。業務用ファンは、アイレム要チェックだぞ。



業務用「最後の忍道」


業務用「イメージファイト」

SFC

R-TYPEII

発売日未定

完成度 30%

業務用シューティングの名作を、忠実に完全移植

アイレムのスーパーファミコンソフト第1弾は、業務用シューティングゲームの名作『R-TYPEII』。フォースやオプション、拡散波動砲等、豊富なパワーアップ武器を駆使する横スクロール型シューティング。「R-9改」という最新宇宙戦闘機を駆り、新生バイド帝国に立ち向かう。

気になるスーパーファミコン版だが、基本的には業務用を忠実に移植するとのことだが、まだ開発が始まったばかりなので、細かい仕様がどうなるか決まっていないらしい。

業務用には、一部「難しすぎる!!」という声もあったので、ゲームバランスを調節してみて、ひょっとしたらPCエンジン版『最後の忍道』にあるような、初心者用の簡単なモードをつけるかもしれないとのこと。

それ以外で業務用と変わるところはグラフィック。業務用の機械とスーパーファミコンでは、解像度や縦横の比率が微妙に違うという、ハード上の違いがあるため、業務用のグラフィックを正確にそのまま移すということはできないらしい。でもそれは普通に見た分にはまったくわからないとのこと。見た目も、プレイ感覚も、業務用の完全移植をめざして開発中だ。



画面はすべて業務用「R-TYPEII」



連射よりもテクニックがモノをいう



大ボスも完全移植可能とのこと

ケムコ

パソコン版から2本のゲームが移植されるぞ

ケムコからは、『ボンバザル』というアクションパズルゲームと『ドラッケン』というロールプレイングゲームの2本を企画している。

このゲームは2本ともAMIGAというアメリカのパソコン版からの移植で、『ドラッケン』など日本でも密かな人気を博している。

「この2本のゲームの他にもアクションやアドベンチャーなど様々なジャンルのゲームを企画しています。とにかくいろいろなジャンルのモノを作って、今後のスーパーファミコンの方向性と言うモノを定めていきたいですね」

とケムコの開発にたずさわる真正氏の談。

SFCソフト

ボンバザル

発売日未定

完成度 80%

爆弾と地雷を破壊するアクションパズルゲームだぞ

『ボンバザル』は、時間内に各ステージごとに設定された爆弾と地雷を制限時間内に破壊するというアクションパズルゲームなのだ。

1Pと2Pの2つのモードがある。画面構成も2Dにするモードと3Dにするモードがあり、好きな構図でプレイすることができるのだ。

ステージの数は、全部で140もあり、それぞれのステージごとにタイル、バクダン、地雷、様々な仕掛け、敵など、思考的なMAPが用意さている。

もしかしたら、スーパーファミコン版だけのオリジナル要素なんかも、ゲームに取り入れられるかもしれないぞ。



行く手を阻む敵が出現した!! どうやって切り抜けようか?



画面はパソコン版のモノだぞ!!



画面はパソコン版のモノ。キレイだね

SFCソフト

ドラッケン

発売日未定

完成度 10%

視覚効果がめちゃくちゃ凄いフランスのRPGだ!!

『ドラッケン』はフランスのソフトハウスが作った異色のロールプレイングゲームだぞ。

何が異色かと言うと、まず画面構成。3Dで表示された地上を移動して冒険するわけなんだけど、その移動する際のスクロールが実に見事で、実際に遠くにある木や川、建物などがスゥーっとこちらに寄ってくるのだ。夜になれば空に星が瞬いたり、湿地帯に行けばカエルの鳴き声が聞こえてきたりと妙にリアルで臨場感たっぷりのゲームになっている。

リアルタイムで行われる戦闘シーンも一見の価値ありだぞ。



リアルタイムの敵との戦闘!

コミカルタッチのかわいいアクションゲーム

サン電子

サン電子では、かわいいロボットがカツヤクするコミカルなアクションゲームをスーパーファミコンで発売する予定だ。

「現在スーパーファミコンで予定しているこのアクションゲームなんですが、まるっきりのオリジナル物です。

このアクションゲームの後もロールプレイングやシューティングを企画しているんですが、スーパーファミコンだけのオリジナル路線で行こうと思っているんです。

まぁ、確かにネームが売れている元ゲームを移植すればそれなりの人気は出るんでしょうが、それじゃあゲーム自体の発展がありませんし、せっかくのスーパーファミコンなんですから、そのスーパーファミコンに一番合ったソフトを作りたいですしね。

現在は、今までにあったアクションゲームの中で、どういうことができるのか、どんな動きができるのだろうというということをスーパーファミコン上で試している最中です。

まだまだ、開発に取り掛かったばかりで、いろいろと思考錯誤はしていますが、じっくりと腰を据えていい物を作っていきます。

ゲームシナリオの方はかなりシリアスなんですが、キャラの動きがコミカルな、このアクションゲームを楽しみに待っていてください」

と、サン電子の広報・江口氏の弁。さて、『リップルアイランド』『メタファイト』などカワイイゲームで定評のサン電子。どんなゲームになるか楽しみだ。



その動きがとってもコミカルだったファミコン版の「メタファイト」

SFCソフト ポッパーズ（仮称）

'91年8月発売予定

完成度 10%

キャラクタのコミカルな動きに注目してほしいぞ



これが主人公のロボットだぞ!!



早くゲーム画面も見てみたいよ



これがかわいい動きをするぞ

ゲームの舞台となるのは、宇宙暦2138年の地球。地球全ての環境をコントロールするバイオコンピュータ〝NOD〟が何者かが仕掛けたウイルスプログラムによって、バイオモンスターや高レベル放射能ルテニウムを生み出す殺戮装置と化してしまった。

キミは、主人公であるロボットMB312を操作して、〝NOD〟の暴走をなんとかしてくい止めなければならない。

ゲーム自体は横スクロールのアクションゲームになるらしく、現在全5ステージで構成される予定だ。

主人公のロボットは、最初武器を持ってなく、敵をよけたり、落ちているブロックを投げて敵を倒していく。その他にも、敵を倒した後、その敵が使っていた武器を取ると、そのまま自分の武器として使用することができるようになるというコトだ。

現段階では、ここまでしか公表できないけど、掲載しているキャラクタの写真はスーパーファミコン版のモノなので、これを見ながらこのキャラがどんなアクションをするのかと想像しながら続報を待とう。

ゲーム全体の雰囲気としては、ファミコン版の『メタファイト』というアクションゲームに近いモノがある。あのキャラのタンクくんも様々なコミカル的アクションで楽しませてくれたものね。

セタ

視覚的に楽しめるソフトを出していきたい

セタは過去に「トムソーヤーの冒険」「森田将棋」「マーダークラブ」など様々なジャンルのゲームを発表してきた。今回スーパーファミコン用で予定している『ガデュリン』も、元々はファミコン用として企画されていたものなのだが、1年程前からいち早くスーパーファミコン用として発売すると宣言したソフトでもある。

「今回この、スーパーファミコン用で発表するロールプレイングゲーム『ガデュリン』は、最初パソコン版で出ている『ガデュリン〜デュガンの魔石』をファミコン用に移植しようと思っていたもので、ビジュアル面などで納得のいかない所があり、発売延期になっていたのですが、今回スーパーファミコンが発売されることになり、これで行こうということになったわけです。

しかし、スーパーファミコンという新しいハードで出すのだから、元あったモノの移植というのではなく、完全に新しいストーリーをつけたオリジナルのゲームでいくことにしました。

やはりスーパーファミコンということでビジュアル面に非常に力を入れて作っています。ハードの性能をフルに生かして、視覚的にも楽しめるゲームソフトにしたいと思っています。

この『ガデュリン』以降のゲームですが、いくつかの企画は考えているんですが、具体的にどれをスーパーファミコンで出すのが望ましいかを決めかねている状態ですね。

どんなゲームでも、その世界観というのを大事にしていきたいので、スーパーファミコン用の『ガデュリン』には時間をジックリとかけて、いい物に仕上げていきたいと思います」

と、セタの担当者の弁。

早く、その視覚的にも楽しめる凝ったビジュアルの画面写真を見てみたいね。

SFC ガデュリン

'91年春頃発売予定

完成度 50%

ガデュリンの世界観を大切にしながら作りました！



アニメビデオ『ガデュリン』のパッケージ。ゲームをやる前に一度観てみては?


これが主人公の青年だ！

スーパーファミコン用ロールプレイングゲーム『ガデュリン』は、まったくのオリジナルストーリーになるわけだが、ゲームの最初のストーリー部分が、東宝より発売されているオリジナルアニメビデオ『ガデュリン』のストーリーと同じ設定になっている。

さて、そのゲームストーリー導入部分を紹介しよう。

ゲームの主人公は、赤丸コーポレーションの社員であるリュウ。ある日、機器の故障で名も知れぬ惑星に緊急着陸し、その惑星を調査することになった。そこでリュウは美しい妖精ファナと出会うことになる。しかし、リュウとファナは、全能の神ガバアナーのいけにえとしてバヴァリス軍にとらえられてしまう。……といったストーリーでゲームはスタートする。

何人パーティで行動していくとか、戦闘シーンがどのようになるか等の、詳しいゲームシステムについては、まだハッキリと分かっていないが、追加情報が入りしだい追って報告していきたいと思う。

ゲーム中にどんな仕掛けが隠されているか、今から楽しみなところだ。


ひょんなコトから2人は、恐ろしい冒険の旅に出ることになる


このかわいらしい女の子がヒロインとして登場するぞ

ビクター音楽産業

レコード会社ならではのメリットを生かして

「レコードを中心としたソフト会社ですから、他のソフトメーカーとは違う切り口で展開していきたい」。これがビクター音楽産業のスーパーファミコンにおける方針だ。

　他のメーカーと同じことをやっていたのでは、差別化がはかれない。独自の路線を進んでいきたいとのこと。その路線に従った第1弾が『ダンジョンマスター』。アメリカ製のRPGで、現在日本でもパソコン版が大ヒットしている。

「海外ソフトというと、言葉や契約の問題もあり、なかなか普通のメーカーでは難しい。けれどもうちはレコード会社であるから、その辺のノウハウや、人材がそろっているのでやりやすいんです」。

　では海外ソフトには、どんな魅力があるのだろう？「海外ソフトには、日本にはない考え方がある。本家のおもしろさを、みんなに知ってもらいたい。レコードもそうですが、海外の優れた作品を紹介するのがレコード会社の使命だと思いますので」。



○『マジカルサウルスツアー』

　では海外ソフト以外に、オリジナルゲームは出さないのだろうか？「新しい機械ですから、まずは『ダンジョンマスター』を作りながら、同時にオリジナルゲームも、進めていきたいですね」。

　PCエンジンでは、CDロムで『マジカルサウルスツアー』等、ゲーム以外のソフトもだしている。他のメーカーにはない、ユニークなソフトも期待できそうだ。



○画面はすべてパソコン版。リアルだぞ

SFC ダンジョンマスター

'91年夏発売予定　　完成度 30%

本当にダンジョンを探険しているようなRPG!!

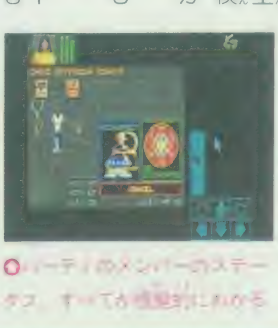
　4人パーティを組み、3Dダンジョンの中を進むRPGだ。このゲームのすごいところは本当にダンジョンにいるかのように錯覚させる、そのリアリティ。敵やアイテム等、画面中にある物はすべてグラフィックで表示され、リアルタイムで時間も経過する。落ちている物は、なんでも拾えるし、敵に武器として投げつけることもできる。敵を倒せば死体が残り、食料として食べることもできる。

　戦闘もリアルタイムだから、一瞬のミスがパーティの全滅につながる。本当に探検しているような、緊張感が続くのだ。

　スーパーファミコン版も基本的なシステムは同じ。ただし操作方法は、ハードに合わせた変更があるかもしれない。また背景世界の設定は同じだが、ストーリーはパソコン版とは少し異なる予定とのことだから、パソコン版を解いた人にも楽しめる。オリジナルを制作した米国のFTL社も開発に参加するとのことだ。



○パズル的な謎も多いが、マップを作らなくても結構大丈夫だ



○パーティのメンバーのステータス。すべてが感覚的にわかる



○このリアル3Dダンジョンを進んでいく。緊張の連続だ!!

スクウェア

スクウェアが作るロールプレイングとは!?

スクウェアと言えば最近はファミコンの『スクウェアのトム・ソーヤ』『ファイナルファンタジーIII』や、ゲームボーイの『魔界塔士Sa・Ga』などを出しており、ロールプレイングのメーカーとして定着してきた感じだ。
　そして、今回のスーパーファミコンのソフトもやはりロールプレイングでいくというコトらしい。
「今のところ来年の秋頃の発売予定で開発の方を進めています。まぁ、うちは『ファイナルファンタジー』シリーズのRPGや、『半熟英雄』みたいなシミュレーションなど思考型ゲームのメーカーでして、とりあえず今回はロールプレイングという形でスーパーファミコンソフトを出していくことになりました。
　今までいろいろなRPGを作ってきましたが、涙をのんでできなかったことなどがたくさんあるんです。だから、今度はそんなことが無いよう全力を尽くしたゲームを作りたいですね。
　特に今回は動きを重視したソフト、魅せるRPGを目指しています」
　と、スクウェアの平田氏は楽しげに語ってくれた。

SFC

タイトル未定

'91年秋頃発売予定　完成度 ——

凝った仕掛けがタップリのRPG!?

タイトル名がまだ決定していないスーパーファミコン版のロールプレイングゲーム。
　現在ゲームシステムとストーリーの方が同時進行で進んでいるため、『ファイナルファンタジーIV』でいくか、それとも他のオリジナル物でいくか、企画がコロコロとかわっているという。しかし、『ファイナルファンタジーIV』が出る確率の方が比較的高いという話だ。
　まぁ、ソフトの方の発売は来年の秋というし、当分は先のコトになってしまうが、このスクウェアのロールプレイングについては新しい情報が入り次第追っていくから、スクウェアファンは心待ちにしていよう!



⬤画面はファミコンの『F.F.III』

HAL研究所

万人が楽しめるスポーツゲームを現在開発中

HAL研究所では、現在スーパーファミコンでスポーツゲームを企画中とのことだ。
「そうですね、今回スーパーファミコン用のソフトということで、やっぱり今までのファミコンではできなかったコトをたくさん盛り込んでいきたいです。月並みな言葉になってしまうかもしれないんですけど、スーパーファミコンのハードの性能を十分に生かしたゲームソフトを今後作っていきたいですね。
　今開発中のスポーツゲームなんですが、まだハッキリしたジャンルを発表できないんです。ただ、大人から子供までジックリと楽しめるモノをと考えています。」
　と、HAL研究所の石山さんは語ってくれた。
　HAL研究所は、スポーツモノで定評があるだけに、その出来上がりに期待したいところだ。今後の発表ソフトとして、超難しいアクションパズルゲーム『エッガーランド』シリーズなんかが、スーパーファミコンでお目見えなんかすると楽しくなってくるな。
　アイデアに富んだ面白いソフトが発表されることを待っています。



⬤『ジャンボ尾崎のホールイン・ワン』。様々なジャンルを発表している



⬤果たして『ガルフォース』か?

エポック社

スーパーファミコンの能力を生かしたモノを

エポック社は、現在まだ具体的なゲーム案は決まっていないとのことだ。

「スーパーファミコンのゲームに関しては、いろいろ企画はあるのですが、まだ発表できる段階ではありません。

抱負というか、希望ではあるんですが、スーパーファミコンのソフトとして、アクションゲームもやってみたいし、ロールプレイングゲームもやってみたいとは思っているんですが……。

やはり、どんなジャンルのゲームを作るにせよ、スーパーファミコンの能力を最大限に生かしたモノを出したいですから、じっくりと企画・開発に時間をかけて、面白いゲームを作っていきたいですね。期待していてください」

と、エポック社開発担当者は語ってくれた。

エポック社と言えば、ファミコン版『キテレツ大百科』『ドラえもん』、ゲームボーイ版『パラソルヘンベえ』など、子供に人気のアニメを多くゲーム化しているが、スーパーファミコンでも、このようなソフトが出てくることを期待したい。

いったい、どんなゲームがお目見えするか、今から楽しみなところだ。

メディアジェニック

新しい情報が入ってくるのを期待します

メディアジェニックからは、今回のスーパーファミコンに関する現状のコメントを、残念ながらもらうことができなかった。

しかし、新しい情報が入りしだい、追ってその情報を報告していくぞ。

データイースト

子供にも大人にも楽しめるソフトを作りたい

データイーストでは、スーパーファミコン用ソフトとして、オリジナルのアクションゲームを企画中とのコト。

データイーストと言うと、『ロボコップ』『ヘビーバレル』『ドナルドランド』など個性的なアクションゲームを作ってきたところだ。

「今回、スーパーファミコンのソフトということでオリジナルのアクションゲームを予定しているんですけど、方針としては、今後も業務用などの移植モノよりはオリジナルのゲームで勝負していきたいと思っています。

ジャンル的には、特にこういうモノで行こうとか決めていないんですけど、マニア向けのモノを作るよりは、大衆向けというか……大人から子供まで楽しめる、ゲームの王道的をモノを作っていきたいですね。内容的には、そのユーザーを突き放さない、親切味の欠けたゲームにはしたくないです」

と、データイーストの宣伝課長の竹内氏の弁。

今回はまだ、タイトルが発表されなかったが、追加情報が入りしだい追って報告していくので、楽しみに待っていてほしい。

SFC

タイトル未定

発売日未定　完成度 0%

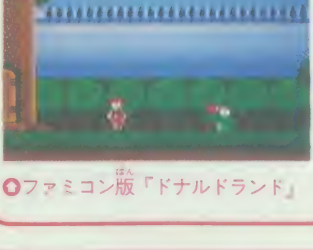
基本に忠実な親しみやすいゲームを！

今回は、まだオリジナルのアクションゲームということしかハッキリと決まっていないが、内容的には、アクションゲームの基本に忠実なモノに仕上げたいということだ。

とにかくマニア向けのゲームにはしたくないということで、面構成、仕掛けの構成などにバリエーションをもたせ、いろいろな通り方ができるようにし、初心者から上級者までが楽しめるようなモノにしていきたいとのこと。

ゲームの雰囲気的には、'88年に発売したファミコン版のアクションゲーム『ドナルドランド』に近いモノがあるかもしれない。

発売はまだまだ先になるというコトだが、一刻もはやく、その画面写真を見てみたいね。



⇧ファミコン版『ドナルドランド』

T&Eソフト

ハードの勉強をして、いい物を作りたいです

T&Eソフトは、今までパソコンの方で活躍してきたメーカーで、代表的な作品と言うと『ハイドライド』シリーズ、『ティーヴァ』などが上げられる。

今回はスーパーファミコン用ソフトとして、昨年の10月にパソコン版で発売された人気ゴルフゲーム『遥かなるオーガスタ』が移植されることになった。

「16ビット機として発表されたスーパーファミコンには、前々から注目していました。

現在は、まだ企画が動いているだけという状況なのですが、とにかくスーパーファミコンでどのようなことができるんだろうというハードの勉強をシッカリとして、いい物を作っていこうと思っています。

まぁ、うちはパソコンで数数のゲームを発表してきたので、今後はそれらの移植というか……かなりの手直しを加えることになると思うんですが、スーパーファミコン用ソフトとして出していきたいです」

と、T&Eソフトの吉川氏は明るく語ってくれた。第1弾ソフトの『遥かなるオーガスタ』。期待していますよ。

SFC

遥かなるオーガスタ

発売日未定

完成度 10%

リアルなゴルフシミュレーション登場

“オーガスタ”とは、4大トーナメントのひとつ「マスターズ」が開かれるアメリカの有名なゴルフコースのこと。

ゲームはストローク、マッチ、トーナメントの3種類がある。パソコンでは4人同時に遊ぶことができたが、スーパーファミコン版ではどのようになるかまだ未定。コースは全部で18ホール。キャディさんにコース攻略法や励ましを受けながら、美しい名物コースをプレイしていくというモノ。早く画面を見てみたいぞ。



ナイスショット！ グリーン目指してまっしぐらだ!!



画面はパソコン版のモノ。キャディさんの言う事を良く聞こう

東宝

本当に面白いモノを時間をかけて作りたい

東宝は、まだスーパーファミコンに参入したばかりで、具体的なゲームの企画は、まったく上がっていないということだ

「今回、スーパーファミコンに参入はしましたが、本当に今スタートしたばかりなんです。ですから、具体的な企画なんかもまだ上がっていません。スーパーファミコンでどんなコトができるかも分からないので、これからいろいろハードについて勉強していきながら、ゲームの企画を出していきたいと思っています。

ジャンル的にも、どんなモノがスーパーファミコンに合っているか分からないので、何とも言えませんが、スーパーファミコンのそのキレイなグラフィックを生かしたソフトを作っていきたいですね。

うちは『燃える！お兄さん』『ゴジラ』『タッチ』など、版権モノを数多く出してきましたが、スーパーファミコンに関してはそういうコトにこだわらず、本当に面白いモノを時間をかけて作っていきたいですね」

と、東宝・角田氏の弁。

そのタイトルが早く出るのを楽しみに待っています。



ファミコンのコミカルアクションゲーム『燃える!!お兄さん』



ファミコン版『ゴジラ』

バンプレスト

第1弾のソフトはSDキャラ物でいきます

まだファミコンに参入して1年たらずのバンプレスト。今までにファミコンソフトを1本、ゲームボーイソフトを1本発売している。

「今回、このスーパーファミコンの第1弾ソフトとしてアクションゲームを予定しています。まあ、最初はうちの得意技なんですが、様々なSDヒーローの登場するモノを作りたいな、と思っています。しかし、ただ単に様々なSDヒーローを出すだけというゲームじゃなくて、その様々なSDヒーローたちが、そこで生活しているというオリジナルの世界を作っていきたいですね。

今後は、SDキャラに頼ったモノばかりでなく、オリジナルソフトにも力を入れていきたいです。そして、様々なジャンルのゲームを出していきたいです。

ただ、現段階ではスーパーファミコンの開発に取り掛かったばかりなんですが、とにかく、納得のいくものを作りたいです」

と、バンプレストの開発にたずさわる下道氏は意気揚々と語ってくれた。

さて、その結果は如何にと言ったところか。

SFC スーパーファミコン ソフト

タイトル未定

発売日未定　完成度 10%

数々のSDヒーローたちが登場する!!

先にも触れたが、バンプレストのスーパーファミコン第1弾ソフトは、ガンダムやウルトラマン、仮面ライダーなど、様々なSDヒーローが登場するアクションゲームになるとのコト。

ノリとしては、7月7日にファミコンで発売される『SDヒーロー総決戦』のスペシャル版といった感じのゲームになるらしい。ゲームにはまだ、どんなSDヒーローが登場するかは決まっていないとのコト。

何となくの想像なのだが、それぞれのヒーローたちの凝った変身シーンが見られるのでは……などとほくそえんでしまう今日この頃である。早く画面写真を見てみたいぞ。



➡画面は『SDヒーロー総決戦』

テクノスジャパン

今現在の段階ではハードを勉強中ですね

テクノスジャパンでは、現在アクションゲームを出すという感じで企画が進行中らしい。

「スーパーファミコンは新しいハードということで、非常に注目しています。力を入れながらじっくりと、面白いゲームを作っていきたいですが、もちろん既存のハード、ファミコンの方も決しておざなりにせず、同じように力を入れて作っていく予定です。

まぁ、今回のスーパーファミコンのソフトはアクションゲームでいこうかと思っているんですが、アーケードかファミコンからの移植モノになるかもしれません。

まだハード自体でどんなことができるのかも分かっていませんし、ハードのことも勉強しながら良いゲームを出していきたいです」

と、テクノスジャパンの渡部氏の弁。

テクノスジャパンと言えば、『双截龍』シリーズと『熱血高校』シリーズの2本の人気アクションがあり、多分そのどちらかがスーパーファミコンに移植されるのではないかと予想される。



⬆ファミコン版のくにおがでるのか?



➡最新作の『サッカー編』かも…!?

CBS ソニーグループ

オリジナルのアクションゲームで勝負します

CBS・ソニーグループと言えば、『田代まさしのプリンセスがいっぱい』『TM NETWORK LIVE IN POWER BOWL』『所さんのまもるもせめるも』などのタレント物のゲームを数多く出してきたところだが、今回スーパーファミコンのソフトとしてオリジナルのアクションゲームを予定している。

「今回オリジナルのアクションゲームをスーパーファミコンで出そうと思っているわけですが、8ビット機のファミコンで出来なかったことを、スーパーファミコンのソフトにドンドン取り入れていきたいですね。

どんなゲームかはここではまだ言えないんですが、ゲームの企画をゲームフリークの田尻智氏にやってもらっています。主人公のキャラが、とにかく面白い動きをするので期待してくださいね。発売はだいたい来年の春ごろを予定しています。

うちとしては、ジャンルなどにはこだわらず、様々な表現ができるこのスーパーファミコンに合ったソフトを出していきたいです。やっぱり納得するいい物を発表していきたいですしね」

と、開発にたずさわる長谷川氏は熱く語ってくれた。

ゲームについてはあまり詳しく分からなかったが、田尻氏と言えば、『クインティ』の制作者でもあるだけに、そのゲームの完成が大いに期待されるところだ。



『クインティ』のキャラは個性的

トンキンハウス

オリジナルの要素を取り入れていきたい……

トンキンハウスからは、パソコン版で人気アクションRPG『ワンダラーズ フロム イース』をスーパーファミコンで出すという予定だ。

「今回、スーパーファミコンでこの人気ゲームを移植することになったんですが、ただ単に移植するというんじゃなくて、そのソフトが持つ良さというのを守りながら、スーパーファミコンだけのオリジナル要素などを取り入れられればいいなと思っています。結構いろいろな演出面でスーパーファミコンらしさを出していきたいです。

もう第2弾のソフトの企画も何とか進んでいる状態でして、たぶんオリジナル物でいくと思いますよ。

スーパーファミコンは、エポックメイキングになるであろうハードですし、うちのこの『ワンダラーズ フロム イース』が、そのブームの柱になってくれればとリキを入れて開発に取り組んでいます。かなりの期待をして待っていてください」

と、なんとも頼もしい発言をしてくれたのは、トンキンハウス広報担当の志水氏。

その期待を裏切らないようガンバって欲しいモノです。

SFC ワンダラーズ フロム イース

'91年春頃発売予定　完成度 10%

パソコン版の人気アクションRPGだ。

パソコン版の『ワンダラーズ フロム イース』が発売されたのが昨年の夏。まだ1年足らずしか経っていないが早くも移植決定。

主人公はおなじみのアドル。ゲームは『イースII』から2年後のレドモントの街から始まる。今回はイースの外伝的内容で、悪い企みをしている王様を倒しに冒険の旅に出るというモノ。

グラフィックもさることながら、そのシナリオの濃さ……キャラたちが繰り広げるドラマガウリと言ってもいいだろう。



アドルとドギの新たな冒険が始まろうとしている……



画面はパソコン版。そのシナリオはファンを魅了してやまない

ソフエル

いいソフトをじっくりと作っていきたい!!

ソフエルはファミコンで『帰ってきた!軍人将棋なんやそれ?』や『ザ・マネーゲーム』等、シミュレーションやテーブルゲームを多く出してきたが、スーパーファミコンへの参入ということで、これを機会に新しいジャンルに挑戦するのか気になるところ。

「まだ企画中の段階なのですが、シミュレーション以外のジャンルのゲームを出せればと思っています。今度、ファミコンで発売する『T-TAN』のように海外のゲームソフトの移植もしてみたいですね。さらに今までにだしたソフトの続編もやれればいいなと思っているんです」。

どうやら新境地を開こうとしているようだ。

ゲームボーイで同社が発売する『モンスターメーカー』は元になったのがカードゲームなので、スーパーファミコンにグラフィック性能を生かせば、きれいな絵も再現できてすばらしいものになると思う。ぜひ移植して欲しいものだが…。

さて、気になるソフトの発売時期はいつ頃を予定しているのだろう。

「ハードの発売後から半年位たってからですね。ハードの性能が凄いぶん、いい加減な気持ちでソフトを作るとすぐにユーザーに分かってしまいます。だから焦らずに納得いくまで時間をかけて作りたいのです。実際、ファミコンよりも長めに開発期間を設定して作っていきます。ハードの性能(グラフィックや音等)が凄いだけに手を抜くことはできません。一本一本のソフトを大切に作っていきます」。



シミュレーション以外のジャンルを作っていきたいそうだ。期待せよ

アスキー

必ずいいものを出します。期待して下さい!!

ファミコンでは『ウイザードリィ』等シリーズでおなじみのアスキー。オリジナルも数多く発売しているが、海外ソフトの移植もかなり得意としている。

「スーパーファミコンソフトとして、現在進行しているものが2本あります。1本はRPGで、もう1本はアクションですっ。オリジナルか、移植ものかということはまだ申し上げられませんが、新機能を最大限に生かしたものにしたいと思っています」。いきなり『ウイザードリィⅣ』というのも考えられるが…。

「ファミコンソフトも今まで通り出していきます。基本的には2機種を両立させていくつもりですが、スーパーファミコンの売上動向によっては変更せざるをえなくなるかもしれません。まあ『ウイザードリィ』はファミコンでも十分面白いですから…」。ということは『ウイザードリィ』とは違ったRPGなのか、それとも『ドラクエ』タイプ?



こちらは『ウイザードリィⅢ』の画面。『Ⅳ』の発売が待ち遠しいね

アスミック

来年の夏には第一弾のソフトを出したい!!

来年の春から夏に向けて発売できるよう1本開発中。

「まったくのオリジナルです。内容に関してはまだお話できませんが、やっぱりスーパーファミコンの機能を利用するなら派手な画面のアクションやシューティングがあうでしようね。」

といったコメントが寄せられいるので、ジャンルはそのあたりかも!?

アスミックの最近のソフトといえば『ディープダンジョンⅣ』、『てけてけ!アスミッくんワールド』などが記憶に新しい。シリーズもの、キャラクタもの、業務用からの移植などいろいろあるが、第1弾としてはスーパーファミコンのための完全なオリジナルゲームらしい。

ファミコン、ゲームボーイに限らず家庭用ゲーム機のほとんどにソフトを出しているアスミック。それぞれのハードの特徴をよく吟味してソフトを出して行きたいというところだろうか?



そのうち『ディープダンジョンⅣ』あたりが移植されないかな?

BPS

海外ソフトの移植はもちろん、オリジナルも

パズルゲーム界に一大旋風を巻き起こした『テトリス』。その『テトリス』を日本に初めて上陸させたのがBPSだ。「スーパーファミコンについては、まだ企画段階の状態です。ジャンルや第1弾の発売時期もまったく決まっていません。スーパーファミコン本体の発売もまだ先の話ですし、今のところは様子をうかがっているといった感じですね」。しかし、わざわざ、サードパーティに参入したのに何も作らないということはないはず。「ファミコンでもアイデアさえよければ、面白いものが作れるはずです。それに、たくさん普及しているファミコンの方が、今のところはいいですしね。まあ、スーパーファミコンの本体が発売されてから本格的にやっていこうと思います。基本的には海外ソフトの移植ですが、まったくのオリジナルも考えています」。やはり、『テトリス』を越えるような大ヒットを狙っているのだろうか…。



◎こちらはファミコン版の「テトリス」の画面。これを越えられるか？

チュンソフト

期待を裏切らないようオリジナルを企画中!!

チュンソフトといわれても、知らない人もいるかもしれないが、あの『ドラゴンクエスト』シリーズのプログラムを担当した会社だといえば、『ドラクエ』シリーズのオープニングや、エンディングに出てきた名前で覚えている人も多いハズ。

チュンソフトとして出す初のソフトが、スーパーファミコン用ということになる。

「現在は開発機を使って、スーパーファミコンの機能や性能を研究しているという段階です。性能的に優れているだけに、その能力を十分に引き出そうとすると、どうしてもたくさんの容量が必要で、その辺をどうするか、いろいろ試行錯誤しています」。社長の中村光一さんは、自らが優れたプログラマーでもあるだけに、かなりいろいろと、試しているようだ。

「スーパーファミコン用に考えた、オリジナルゲームを開発中です。ゲーム内容に関しては、もうちょっと制作が進むまで、待ってください」。

『ドラクエ』の開発に携わってきただけに、RPGなのかな、とも思うけど、スーパーファミコンの機能を見せるにはアクションの方が向いていそうだけどどうなのかな？

「遅くとも来年中には出せるようがんばってます」。

光栄

スーパーファミコンの限界に挑戦しますっ!!

シミュレーションゲーム界で圧倒的なシェアを誇る光栄。スーパーファミコンでは、どのような展開をみせてくれるのだろうか？

「まず、パソコン版で出している自社オリジナルの歴史シミュレーションゲームを移植しようと思っています。もちろん、スーパーファミコンのオリジナルシミュレーションゲームも検討しています。しかし、スーパーファミコンというハードについて、まだまだわからない部分が多すぎます。スペック上ではグラフィック機能がかなり強力になっていますが、実際にその機能を使用してみてシミュレーションゲームにうまく適応させていけるかどうか…。まあ、これから、試行錯誤していこうといったところです」。さすがは老舗ソフトハウス、かなり慎重に進めているようだ。しかし、このままいくとファミコン版のソフトは、もう出さなくなるのかな？

「現状のファミコンで、よりリアルなシミュレーションゲームを作るというのは限界だと思います。我社では特殊な基盤を使ってまでリアルさを追求してきましたが、これ以上はもう不可能。そこへ登場したのがスーパーファミコンというわけです。このハードをうまく使いこなせば、パソコン相当のものを作ることも可能でしょう。そして、第1弾から、スーパーファミコンのハードの限界に挑戦していきたいと思っています」。

…という鬼のような意気込みだ。ユーザーの心を引きつけて放さないというのも、ますうなずけますね。



◎こちらはパソコン版の「信長の野望 戦国群雄伝」の画面写真

カルチャーブレーン

『飛龍の拳IV』を来年の夏ぐらいに出したい!!

まずは来年の春から夏にかけてファミコンから『飛龍の拳』を第1弾として移植することに決定している。

「やはりスーパーファミコンの機能を考えると派手なシューティング、アクション系がぴったりなんじゃないですか?」

ということで『飛龍の拳』が企画に挙がったらしい。

また、決定したわけではないが『シェラザード』の続編も検討中ということだ。

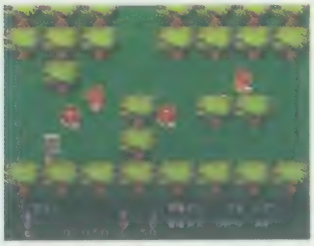
「もともとは別のハードで出す企画があったんですけど、どちらかというとスーパーファミコンで出したほうがいいんじゃないかという話になったんです」。

とカルチャーブレーンの遠藤氏。やはり広いフィールドを歩き回るRPGをゲームボーイの小さな画面でというのはちょっとつらいし、とりあえずアクションと一緒にRPGもという意味も込められているのかもしれない。

とにかくカルチャーブレーンのスーパーファミコンに対する意気込みはすごい。前述した2つのゲーム以外にもファミコンの『スーパーチャイニーズ』や『超人ウルトラベースボール』の続編も企画検討中。さらにシミュレーションやシューティングなども取り組みたいとのことだ。



ファミコンの『飛龍の拳III』。派手なアクションがウリのゲームだ



78年9月に発売されたファミコンの『シェラザード』。なつかしいね

バンダイ

キャラクタものを来年春ぐらいには出したい

現在数本制作が進行していて、いわゆるキャラクタものだそうだ。しかしゲーム名の方はまだ秘密。

「ま、8月すぎた頃には発表できると思うんですけどね。開発の状況次第です。楽しみにしていてください」

とのこと。今までのバンダイのキャラクタもののソフトといえば、『聖闘士星矢』、『ドラゴンボール3』、『SDガンダム外伝』などが思い当たるがそのあたりだろうか? スーパーファミコンの美しい画面なら、より原作に近いリアルなキャラクタの活躍するゲームが作れそうだ。

発売時期はできれば年内から、来年の春までにはという予定らしい。

「やっぱりハードの機能をじっくり研究したいです。スーパーファミコンって、今までのファミコンのハード上の制約をかなりとり払ってくれるみたいですね。拡大・縮小とか、スプライト数の増加とか、音がステレオだとかいろいろためしてみたい要素です。うまくゲームの中にとり入れていきたいと思います。

とりあえずは、各社さんがどんなソフトを出すのか楽しみですね。

任天堂のソフトも楽しみだけど、バンダイのソフトも楽しみだよね?

ホット・ビィ

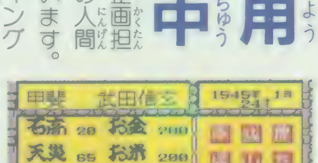
スーパーファミコン用のオリジナルを開発中

ホット・ビィと言えば『ザ・ブラックバス』や『武田信玄』など、ファミコンではシミュレーションゲームを数多く出しているメーカーだが、スーパーファミコンではどういったゲームを出すのだろうか。

「企画がスタートしたばかりで具体的にどんなゲームを出すかまだ決まっていないんです。現在20本ほどゲーム案を出していますが、案は企画担当者だけでなく、会社の人間全員で出すようにしています。アクションやシューティングを出そうという意見が多いですね。でも、ジャンルは色々なものを出していくつもりです。来年の夏には発売したいですね」。

と、スーパーファミコンに対してやる気まんまんだ。

「ファミコンで出したゲームの続編なども考えていますよ。その他ではオリジナルや他機種からの移植もしてみたいです。とにかくホット・ビィの底力をみなさんにお見せしたいです」。



1つのジャンルにこだわらずに何にでもチャレンジしたいそうだぞ!!

テクモ

ハードの性能に負けないソフトを出したい！

とりあえずまだこれといったゲーム名は発表されていない。ジャンルもまだ未定だ。

スーパーファミコンの、ファミコンをはるかに上回る機能がかなり注目されているが、とりあえず今は周りの状況を見て考えたいという、かなり落ちついた姿勢のようだ。

「ユーザーの懐具合を考えてみても、まず万単位のハードを購入し、さらにソフトを買わなければならないというのはかなりつらいですよね？ そこまで出資してもらうぐらいなら従来のファミコンで質のいいソフトを出していきたいんですよ。」

と、テクモの辻氏は語る。

最近のテクモのソフトといえば、「キャプテン翼II」「忍者龍剣伝II」あたりが思い当たるが、いずれはスーパーファミコンで出されるにしろ、今はそうあわてて開発しているわけではないといったところだろうか？

まだまだファミコンでもいけるという見解らしい。



テクモのゲームはアニメーションがふんだんに入っているものが多い

SNK

スーパーファミコンは前向きに検討中です

現在はNEO・GEOという新しいハードを開発し、レンタル形式でゲームの貸し出しを行っているSNK。

「今年の4月にNEO・GEOのレンタル・販売を開始したばかりでして、とにかく今現在はNEO・GEOに力を入れてやっていきたいと思っています。

だからと言ってスーパーファミコンの方は何もしないという訳じゃなくて……、非常に魅力的なハードですし、追追手を着けていきたいです。

NEO・GEOのでは、様様なオリジナルを発表していますが、今後それをスーパーファミコン用のソフトとして移植していくかどうかは、まるっきり分からないです。やはりハードに合ったソフト、そのハードを十分に活かしたソフトというのを作っていきたいですしね。

しばらくは、スーパーファミコンの様子を見させてもらうことになると思います」

と、SNKの広報係を担当している那須さんは語ってくれた。

しばらくの間はNEO・GEOの方に力を入れていくということで、スーパーファミコンの方はまるっきり未定という状態らしい。今後ウレシイ情報が聞けるかどうかが楽しみなところだ。

タイトー

ハードの性能を考えたソフトを出したい

密かに数本進行中なのだが、タイトル、ジャンル、その他内容に関してはまだ秘密。発売時期も今はいえないそうだ。

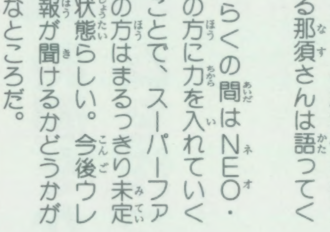
「はっきり言って、スーパーファミコンの行方がみえてこないんですよね。どんな年齢層がユーザーになるのか？ まずはハードが発売されてから、様子を見てみたいです」

というタイトーの川島氏の発言。では開発中のソフトはどんなソフトかというと、

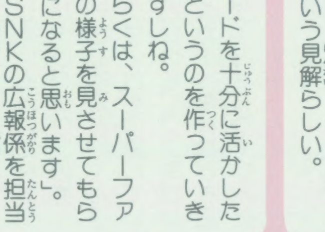
「とりあえず大人から子供まで楽しめるようなものを考えています。今までにうちが出したものの中からの移植です。8月上旬に新作を発表するイベントを予定しているんですが、できればそこでスーパーファミコンのソフトも発表したいんですけどねー。とにかく8月中にはタイトル、ジャンル等を発表したいと思いますそれまでお楽しみに！」

とのことだ。

タイトーはファミコンだけでなく、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブなど一連の家庭用ゲーム機にソフトを出しているし、業務用もたくさんの作品があげられる。今後はスーパーファミコンのソフトも出していく一方、今まで出しているそれぞれのゲーム機のソフトにもまんべんなく力を入れていきたいとのことだ。



よりハデな画面を求めるなら『影の伝説』などのアクション関係か!?



RPGだとしたら『ミネルバトンサーガ』あたりかもしれない!?

ポニーキャニオン

海外のパソコンソフトからの移植ものを!?

一応来年に向けて1、2点開発が進んではいるが、まだゲーム名、ジャンルを発表できる段階ではないとのこと。ただ、まったくのオリジナルを出すわけではないらしい。

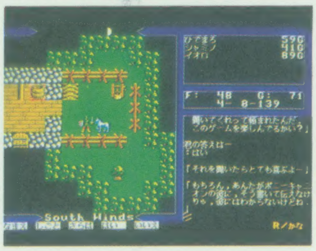
ポニーキャニオンというと、『孔雀王』『光GENJI・ローラーパニック』などのキャラクタもののゲームもあるが、『ウルティマ』『ウルティマII』や、今後発売される『AD&D・ヒーロー　オブ　ランス』などの海外(アメリカ)のパソコンからの移植ものにかなり力を入れている。

「スーパーファミコンの性能はゲームの世界をグンと広げてくれると思うんですよね。

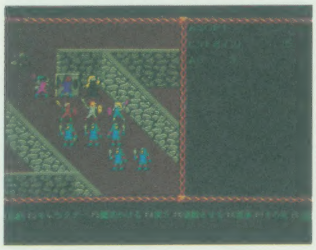
アメリカの方で最近出てきてるんですけど、今までのファミコンソフトにない、もっと映画的な効果を狙った、擬似体験的なゲームが合うんじゃないかと思うんです。

まあゲームはどれも擬似体験ですけど、シミュレーションという一言で片付けてしまえるゲームでなく、自分が本当にその場で体験しているようなよりリアルで、もっといろんな要素を含んだゲームを出していきたいですね」。

と、ポニーキャニオンの松本氏。スーパーファミコン第1弾は海外のパソコンからの移植ものと考えていいかもしれない。



パソコン版『ウルティマV』。アメリカでVIが発売されている



こちらはパソコン版『AD&D　プール　オブ　レイディアンス』

ビック東海

時間をかけていいゲームを作っていきたい

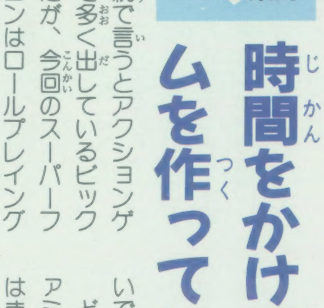
系統で言うとアクションゲームを多く出しているビック東海だが、今回のスーパーファミコンはロールプレイングを予定しているとのコトだ。

「スーパーファミコンの第1弾ソフトとして現在ロールプレイングゲームを企画しています。とにかく、ファミコンとは違った……画像などを活かしたゲームを作っていきたいですね。

どんなゲームがスーパーファミコンに一番合っているかはまだ分かりませんが、シューティングゲームも出していきたいと思ってます。やっぱりいい物を作りたいですから開発にはじっくりと時間をかけて、1年に1作ペース、こんな感じでやっていきたいですね。

今企画しているロールプレイングも今年の夏頃までには何とか形になるものにしていきたいです」

と、ビック東海広報担当の山下氏。追加情報に期待します。



ビック東海のファミコン最新作の『ゴルゴ13　第二章』

ナツメ

落ち込んでいるゲーム業界を盛り上げたい

ナツメでは、一応オリジナルゲームということで企画を進めているが、ハッキリとしたことはまだ決まっていない。

「当社にはアーケードゲームやビックタイトルが無いので、オリジナルをおこさなくてはならず、スタッフは日夜、様々な点で苦慮しています。

しかし、スーパーファミコンの持ついろいろな機能は、開発者にとっては非常に魅力的です。これを活かしてオリジナルということになれば、むしろ移植にはびこるアクションやシューティングよりは異色RPGや3Dものの何かということになるでしょうね。

プログラマとしては開発ツールを理解してしまえば大きな問題はありませんが、いかんせんキャラの容量が4倍以上というのが作業としての第一のネックになるようです。

また、市場がどうなるかということも冷静に見つめていかなくてはいけないし、従来のファミコンに関しても、スーパーファミコンが出たからといって切り捨て的な考え方はしたくないですしね。スーパーファミコンの市場は大事に育てて、今落ち込んでいるゲームソフト業界を盛り上げていきたいです」

と、心強く語ってくれたのはナツメの平井氏。早く異色のタイトルを発表してほしい。

ジャレコ

得意とする野球ゲームでいきたいと思います

ジャレコではスーパーファミコン用ソフト第1弾として、野球ゲームを予定している。ジャレコで野球ゲームと言えば……という感じで、何となく予想が付くような気もするが、タイトルはまだ決まっていない。

「スーパーファミコンの第1作は、うちの得意とするスポーツ物……野球ゲームでいくことにしました。他にもシューティングやアクションゲームなどの企画も上がっているんですが、最初はめちゃくちゃリアルなゲームが作りたくて野球ゲームにすることになったんです。

今はとにかくスーパーファミコンというハードをジックリと研究して、その特性を十分に生かしたゲームの開発に励み、スーパーファミコンだからこそ面白いというゲームを作っていきたいです。

どうぞ、期待して待っていてください」

と、ジャレコ宣伝企画室の菊地氏は語ってくれた。

今後も『燃えろ!!』等のスポーツシリーズや『じゃじゃ丸』シリーズがスーパーファミコンでも登場しそうなタイトルがたくさんあり、これからが期待できそうな感じだ。

スーパーファミコン SFC ソフト

タイトル未定

発売日未定　　**完成度** ——

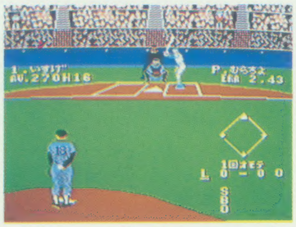
更にリアルさを増した野球ゲームを!!

スーパーファミコン第1弾ソフトの野球ゲーム。ゲームのスタイルが『燃えプロ』形式になるかどうかは、まだハッキリとしていないが、リアルさを更に追求し、ますます本物の野球を感じさせるものになるとのこと。

ファミコン版でさえ、かなりリアルな出来だったというのに、スーパーファミコン版ではそれより更にリアルになるなんてちょっと想像がつかないけれど、その出来上がりが気になるところだ。



⬆この野球が更にリアルなモノになるなんて……



⬆ファミコン版『燃えプロ'90・感動編』。野球と言えばコレ!?

ハドソン

ハードに合った面白いゲームを作りたいです

ハドソンでは、現在どんなゲームを作っているかということはノーコメントということで回答をもらえなかった。

しかし、テレビゲームソフトの開発姿勢についての抱負を聞くことができたぞ。

「今現在、うちの会社でどのようなゲームを作っているかは、発表できないのですが、とにかく面白いモノを作っていきたいと思っています。

今回このスーパーファミコンというハードのサードパーティに参入しましたが、既存のハード……ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジンなどをおろそかにするつもりはまったく無く、それぞれのハードに合ったゲームを今後も開発していきたいです。

どんなジャンルを作っているかとか、今はまだ発表できないのですが、期待を裏切らないソフトを出していきたいので、応援して下さい」

と、ハドソンの広報担当者は語ってくれた。

ハドソンと言うと、過去にファミコン、PCエンジン等で『桃太郎』シリーズがあり、それがスーパーファミコンでも発売されることを期待してもいいかもしれないね。



⬆ファミコン版『サラダの国のトマト姫』。かわいいアドベンチャー



⬆人気の『桃太郎』シリーズに期待



スーパーファミコン

本体　11月21日㈬発売予定
2万5000円(税込)

同時発売ソフト（価格は7～8000円の予定）

スーパーマリオブラザーズ4(アクション)
F-ZERO(レースゲーム)
フライトクラブ(3Dフライトシミュレータ)

月産生産台数　30万台

以降『新・ゼルダの伝説』『シムシティ』など任天堂から新作ソフトを月１作発売の予定。

また、サードパーティは6月27日現在33社。サードパーティからは『ポピュラス』『グラディウスIII(移植版)』『超魔界村』など数多くのソフトが予定されている。サードパーティのソフトの発売は年末ぐらいからだろうと予想される。

スーパーファミコン Magazine

取材協力メーカー

アイレム
アスキー
アスミック
イマジニア
SNK
エニックス
エポック社
カプコン
カルチャーブレーン
光栄
コトブキシステム
コナミ
サン電子
CBSソニーグループ
ジャレコ
スクウエア
セタ
ソフエル
タイトー
チュンソフト
T&Eソフト
データイースト
テクノスジャパン
テクモ
東宝
トンキンハウス
ナツメ
任天堂
HAL研究所
ハドソン
バンダイ
バンプレスト
BPS
ビクター音楽産業
ビック東海
ホット・ビイ
ポニーキャニオン
メディアジェニックジャパン

ファミリーコンピュータ Magazine

7月20日号特別付録

平成2年7月20日発行(隔週金曜日発行)
第6巻第14号(通巻107号)